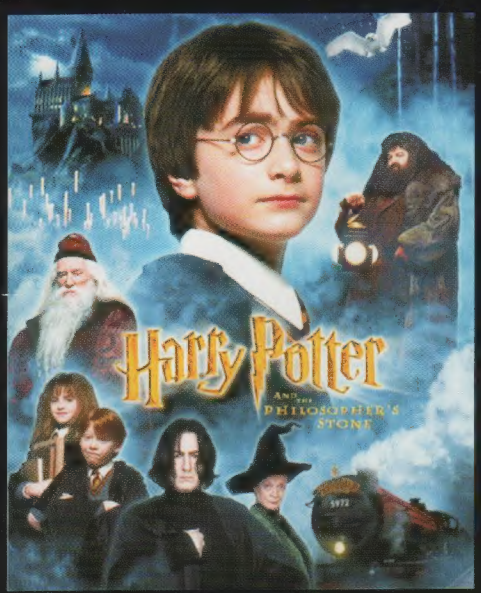
MANGA

CONCURSOS - PÓSTER - CARÁTULAS - CÓMICS - NOTICIAS - INTERNET - HENTAI - HUMOR - ¡Y GRAN HERMANOTAKU!

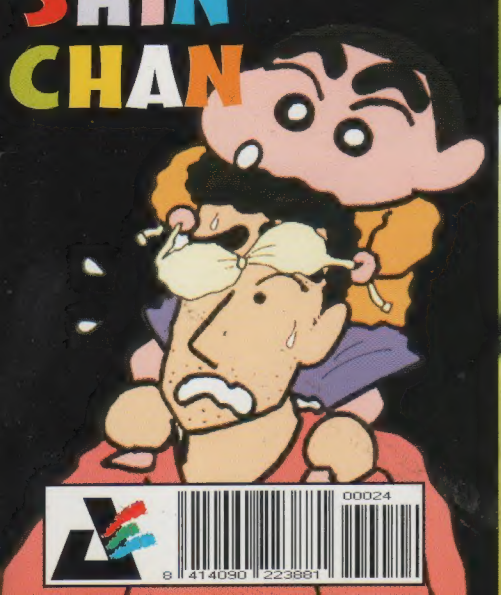
Minami

AÑO 4 - NÚMERO 24

4,78 €
795 PTAS



SHIN CHAN



8 414090 223881 00024

COWBOY BEBOP

CONSIGUE GRATIS VÍDEOS Y DVDS DE GOLDENBOY MIRA EN EL ARTÍCULO DEL INTERIOR

ドカン

REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

DOKAN

ARES INFORMATICA S.L.

La Princesa Mononoke

Nausicaä

Laputa

Totoro

Hotaru

Kiki's delivery service

Omohide Poroporo

Heisei Tanuki Gassen Pompoko

Porco Rosso

Sen to Chihiro no kamikakushi

Mimi wo sumaseba

Umi ga kikoeru

ESTUDIO GHIBLI

Minami

AÑO 4 - NÚMERO 24

ÍNDICE

Minami 24

Dirección: Mª José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Alex Mateo, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Manuel Robles, Mike Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, CJ González, Paco Benitez, Isabel Lozano, Mila Diana, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Chizuru, Iván Oro, Lidia Núñez, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Ana Torres, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Raúl del Pino, Gloria Minguet, Marc Ortiz

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega

Corrección de textos: Lázaro Muñoz

Soporte logístico y moral: Isabel Lozano

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado y Xavi Bartolomé

Diseño y maquetación: LM Software y Yoko Studio

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda. Mare de Déu de Montserrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 933734470.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores, Av. Hank González 120, Col. Rinconeda de Aragón, local 163, Ecatepec
Distribución Tiendas Especializadas
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 373 44 70
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

- Portada: Cowboy Bebop
- Sumario 3
- Editorial 4
- Noticias 6
- Salón de Madrid 10
- Cowboy Bebop 12
- Sen to 15
- Crayon Shin-chan 16
- Arc the Lad 19
- Golden Boy 22
- Shinzo 25
- Initial D 26
- Love Hina 28
- El almanaque de mi padre 32
- Pregúntale a Ran 34
- Hentai 36
- No sólo de manga vive el hombre 38
- Harry Potter 40
- Battle Royale 45
- La Opinión de los Lectores 46
- La Opinión de Lázaro 48
- Desde la Torreta de Mazinger Z 50
- ¡Esto es Greenwood! 51
- Viaje a Tokyo 52
- Internet 54
- Cursillo de dibujo 56
- Gran Hermanotaku 2 58
- Pasatiempos 60
- Correo 62
- Instrucciones del CD 66

SPECIAL THANKS TO

VIZ · Pioneer www.pioneer-ent.com · BANDAI entertainment · ADV FILMS ©A.D.VISION, INC. · CENTRAL PARK MEDIA · ARAIT MULTIMEDIA, S.A. · manga films · RIGHTstuf · FOX KIDS · Selecta Visión

Todas las imágenes de *Harry Potter* son © Warner Bros.
Todas las imágenes de *Cowboy Bebop* son © Sunrise y Dynamic Iberia.
Todas las imágenes de *Golden Boy* son ©Tatsuya Egawa / Shueisha y Dynamic Iberia.
Todas las imágenes de *Arc the Lad* son © Dynamic Iberia.

CAPUCHA

Otro año más con vosotros, el cuarto (juder, cuatro años ya, pocas revistas de manganime pueden presumir de haber aguantado tanto, y menos con el mismo director a la cabeza, lo que desde luego es algo bueno para vosotros, pues la experiencia acumulada hará que sepamos adaptarnos con más rapidez y perfección a vuestros gustos y necesidades para dejaros siempre plenamente satisfechos). Cuando esta revista vio la luz, allá por diciembre de 1998, se llamaba Minami2000, y era una especie de revista de monográficos, razón por la que sus ventas daban enormes altibajos (con números como el de Marmalade Boy o Hentai que batieron récords todavía hoy no superados y ejemplares como el de Manga Español o Robots que tuvieron unas ventas bastante lamentables). Así, viendo primero la irregularidad y segundo que se acababan los temas interesantes como para un monográfico, decidí cambiar la política editorial.

Y así nació Minami tal y como la conocíais hasta el mes pasado, una revista que desde el primer momento se alzó al número uno de ventas mensuales y ahí se ha mantenido los dos años de su existencia. Pero los tiempos cambian, y nosotros debemos cambiar con ellos o morir, razón por la cual tenéis en vuestras manos la nueva y mejorada Minami, más acorde a los gustos del aficionado actual. Pero no os asustéis los seguidores habituales, Minami seguirá siendo en esencia la misma, los principales cambios los encontraréis en el aspecto gráfico (donde aún estamos trabajando, así que no os asustéis si durante los próximos meses veis algún cambio gordo en algún detalle -como el logo-), pero su contenido seguirá siendo el mismo (apenas se han adaptados unas cuantas cosas en base a vuestras opiniones y sugerencias).

Porque, aunque me planteé muchos cambios, en realidad vi que la línea seguida hasta ahora era la mejor. Sería muy fácil hacer revistas como algunas que hay por ahí en las que se limitan a saquear fansubs y foros de noticias y presentar series totalmente desconocidas y noticias que a poca gente importan al grito de: "¡Somos los primeros! ¡Qué machotes que somos, que hablamos antes de nadie de Wachungú, famosísima serie que en Japón es un fracaso (aunque yo digo que es la número uno y... ¿quién me lo va a discutir?) y que aquí jamás llegará!". Tampoco sería demasiado difícil empezar a hablar de frikadas japonesas tipo J-POP y demás, teniendo la seguridad de que podemos hacer lo que queramos pues si cometemos errores nadie se va a enterar (y además ese público no es demasiado complicado ya que al no haber nada del tema se tiene que conformar con lo poco que salga). No, lo difícil es hacer una revista como la nuestra, que hable de lo que se puede encontrar aquí (teniendo pues que ser perfectos ya que si cometemos un error todos se van a dar cuenta) y de lo que a la gente le interesa, por eso vamos a seguir como hasta ahora, por eso vamos a seguir siendo la puerta de entrada al mundillo de miles de personas que si no fuera por nosotros jamás habrían sabido que todo esto existía y por eso vamos a seguir siendo el número uno.

Por eso mientras las revistas de la competencia siguen teniendo faltas de ortografía como para hacer que Cervantes se revuelva en su tumba, haciendo que su lectura resulte de auténtica vergüenza ajena: mientras siguen destrozando su escasa credibilidad al dar por ciertos conocidísimos y absurdamente falsos rumores de internet (realmente triste una de las últimas editoriales de las mismas, ¿cómo alguien con tanta experiencia como ese director pudo dar crédito a una animalada así?); mientras tengan que seguir pidiendo públicamente disculpas por hacer lo que hacen (y echándole a otros la culpa de sus errores); mientras siguen consiguiendo que los autores japoneses los eviten (¿habéis visto, al menos a día de escribir esto, en alguna otra revista aparte de las de ARES una foto de la Takada que no sea de las que le hacía la gente cuando firmaba sino una en que se note que realmente estaba contigo y quería hacerse la foto (como por ejemplo la que publicamos el mes pasado en nuestro reportaje del salón)?); mientras ellos siguen así... nosotros seguimos publicando sólo cosas verídicas y noticias que nos envíen las editoriales, siendo reclamados por los distintos autores (es famoso el caso de Akemi Takada este Salón del Manga de Barcelona, pues mientras que al parecer nadie pudo acercarse a ella, con nosotros quiso hacerse una foto con su cámara para llevársela de recuerdo y hace poco María Ferrer, la traductora, me comentaba lo bien que le había caído yo personalmente -todo un elogio viniendo de alguien de tanta categoría como Akemi Takada-) y siendo, en definitiva, la mejor publicación con diferencia de este país.

Así pues, bienvenidos a esta nueva etapa de Minami, etapa que coincide con el mejor momento de ésta vuestra editorial. ¿Que por qué? Muy fácil, porque en estos momentos de crisis en los que las revistas empiezan a cerrar por falta de lectores las publicaciones de ARES siguen en los primeros puestos de ventas (con Minami a la cabeza). ¿Eso qué quiere decir? Pues que, tal y como todos deberíais saber (y si no lo sabéis rezad para que no os toque de profe), la selección natural actúa, y en estos tiempos difíciles, en los que sólo sobreviven los mejores,

nosotros estamos ahí, así que aunque cuatro envidiosos frustrados hagan mucho ruido en sus respectivos medios no cabe duda de que vamos por buen camino y de que los aficionados no sois tontos ni os dejáis engañar, y sabéis dónde está la calidad (además, el cierre de cierta revista de muy bajo precio por falta de ventas demuestra que no os importa pagar esa calidad -y es que, como decía el anuncio, la calidad tiene un precio; desconfiad de las cosas demasiado baratas-).

Se presenta también este cuarto año de Minami en un marco editorial propio realmente interesante, pues por fin los Jefes Supremos empiezan a ceder y a aceptar algunas de las propuestas que una y otra vez les presento. De esta forma, tras varios años negociándolo y viendo cómo proyectos casi cerrados me eran negados a última hora por motivos económicos ahora ya son más viables, y pronto empezaréis a disfrutar como realmente merecéis. Además, los pinitos en el tema del cómic van avanzando, y además ahora con el experimento de GuruGuru ni siquiera tenemos que arriesgarnos, podemos ver cómo les va a ellos y según vendan 4 ó 40 ejemplares decidir si es viable la publicación de cómic o si el público sigue sin hacer ni puñetero caso a los autores nacionales.

Porque lo que sí tenemos a punto es el concurso de manga de Minami. No se hace nada en este número porque quería comenzar la etapa con un Manganami "típico" pero es más que probable que el mes que viene podáis disfrutar de las mejores obras de dicho concurso (y sí, también conocer al ganador, aparte de poder leer el comentario general sobre el concurso y los participantes en sí).

También es importante la renovación de redactores. Que nadie crea que se me han pasado por alto un par de artículos realmente penosos que últimamente hemos publicado, fallo mío que se colaran, pero últimamente con el poco tiempo que tengo he podido dedicarme menos a la revista. Sin embargo ya me he puesto las pilas y no estoy dispuesto a permitir que bajemos el nivel, ese nivel que de nuevo nos sitúa muy por encima del resto de publicaciones, y ya he contratado a una docena de nuevos redactores para que los textos tengan la misma máxima calidad que hasta ahora y podáis seguir relacionando el nombre "Minami" con "cosas bien hechas".

Y claro, que no se nos olvide que esta nueva etapa coincide con la época euro. Nos despedimos de nuestras queridas pesetas y damos la bienvenida a la nueva moneda europea, aunque tranquilos, que al principio seguiremos manejándonos en ambas unidades para que a todos nos resulte más sencilla la transición. Esperamos que entre todos consigamos hacernos pronto con esta nueva etapa, y espero que en este cuarto año Minami os haga disfrutar tanto o más de lo que lo había venido haciendo hasta ahora. Recordad que estos cambios están todos basados en vuestros comentarios y que por tanto cualquier cosa que no os guste (o sí os guste) sólo tenéis que hacérnosla saber. Fuimos los primeros en teneros en cuenta y adaptarnos a lo que queríais y no pensamos cambiar ahora. ¡Esperamos vuestros comentarios y sugerencias para que así, entre todos, sigamos haciendo que mes a mes Minami sea la revista que vosotros queréis, la mejor publicación del sector!

Lázaro Muñoz

manga

Planeta sigue en racha. Al aluvión de novedades del Salón del Manga de Barcelona se sumarán pronto varias más, que pasamos a presentar:

Kamikaze Kaitou Jeanne es un interesante shojo manga de *Arina Tanemura* que aparecerá en el formato de la Biblioteca Manga. Narra las aventuras de *Maron*, una chica que vive sola con la pequeña (de tamaño) ángel *Fin*. Pero *Maron* es en secreto una agente de Dios y se transforma en la ladrona *Jeanne* para eliminar a los demonios (que convierte en piezas de ajedrez).

Con **Buda** continúa la edición de las obras del maestro *Osamu Tezuka*. Publicado en 1972 es, como su nombre indica, es la historia de Shiddarta, quien sería Buda, a través del muy personal prisma del autor.

Finalmente, **Araragi Express** es una obra de yakuzas de *Kaiji Kawaguchi*, un autor conocido por la historia de submarinos **Silent Service** y por **Eagle**, una historia política que publica en los USA Viz Comics.

A éstas hay que añadir el **Strain** de *Ryoichi Ikegami* y *Buronson* ya anunciado durante el Salón. En la mejor tradición de *Ikegami*, **Strain** es una obra oscura sobre bandas, crimen, complicadas relaciones personales y oscuros intereses económicos.

Otro esperado shojo llega de la mano de Glénat. **Fushigi Yuugi** de *Yu Watase*, conocido principalmente a través de su exitosa serie de anime, narra las aventuras de *Miaka*, una chica de 14 años con más interés por la comida que por los libros que un día al abrir un antiguo libro se ve transportada al mundo del mismo, donde le espera su destino... y un montón de chicos guapos a su servicio.

Con respecto a Mangaline, si todo va bien ya deberían haber solucionado su pequeño problemilla de puntualidad y todos podréis disfrutar ya de las siguientes entregas de sus muchas series, amén del tomo hentai de **Futari Ecchi**.

anime

En cuanto a vídeo, Selecta Visión nos sigue sorprendiendo, y junto a sus correspondientes entregas de **Golden Boy**, **Cowboy Bebop** o **Evangelion** (todas en DVD y la primera además en VHS), sacan el segundo tomo de **Mazinger Z** (que ya deberíais tener en vuestras tiendas) y anuncian **Excel Saga** en DVD, VHS y manga, ¡toma ya! (Aunque no aseguran que pueda salir para cuando leáis esto, razón por la cual posponemos el extenso reportaje que sobre ella tenemos hasta que realmente esté en la calle (así somos fieles a nuestra política y dejamos que las demás revistas se puedan seguir marcando el dudoso tanto de "somos los primeros en decirlo". Total, ya que es lo único de lo que pueden presumir, dejémosles disfrutar)).

Por su parte, Jonu Media se marca un órdago: **Yu Yu Hakusho**, una serie que siempre ha batido récords pero que es muy larga. Si se emitiera en un canal nacional sería sin duda un exitazo, pero en vídeo no sabemos cómo le irá, aunque esperamos que bien, y en breve tendréis aquí el artículo correspondiente de presentación.

Y, aunque parezca que Manga Films ha desaparecido del mapa, a nosotros (bueno, a *Lázaro*) hace poco le dijeron que para este año preparaban alguna que otra sorpresa. Seguiremos informando.

televisión

En cuanto a los canales digitales, muchos cambios y muchas novedades, nuevos espacios, plataformas que contratan los servicios de nuevos canales... y entre todos ellos el más destacado, como siempre, Locomotion. Como de costumbre, sería demasiado largo comentar su programación aquí (**Nightwalker**, **Eatman 98**, **Adventure of the Mini Goddess**, **Saber J**, mogollón de películas y un largo etcétera), pero os la hemos incluido en el CD (y os aseguramos que es bastante más completa y detallada que la que ofrecen las distintas revistas de las plataformas).

varios

Si errores como el de Jonu Media de incluir una película porno donde debería ir una serie juvenil (el ya conocido caso de su gambón con **Dual**!) perjudican enormemente al anime en nuestro país, cosas como lo que hace el grupo **Daft Punk** ayudan una barbaridad, y es que el que los vídeos de sus canciones sean animaciones del magistral *Reiji Matsumoto* es un gran paso en el conocimiento y difusión del anime. En su último vídeo ya pudimos conocer al que parece ser el prota (así como al malo). ¡Y que dure!

manga

Después de un corto descanso tras el fin de **Random Walk**, *Wataru Yoshizumi* vuelve a la carga con una nueva obra. Titulada **Ultra Maniac**, verá la luz en el número dos del 2002 de Ribon, a la venta el 28 de Diciembre.

anime

Pata Pata Hikousen no Bouken (Las aventuras de la aeronave Pata Pata) es una nueva serie inspirada en las novelas de *Julio Verne* (es decir, que estará situada en un siglo XIX fantástico) que empezará a emitirse el próximo 2 de enero por el conocido canal japonés WOWOW. Dirigida por *Ichiro Yano* y realizada por Telecom Anime Film y Tokyo Movie Shinsha, será una de las primeras series en emitirse en el formato HD High-Vision. Serán 26 episodios precedidos de un "cómo se hizo" que se emitió el pasado día 2 de diciembre.

La protagonista es *Jane Baxton*, hija de una noble familia, quien investigando la muerte de su hermano mayor *George* viaja a un continente desconocido, acompañada de su mayordomo. Allí encontrarán a *Sabri*, un niño nativo que les acompañará en su viaje.

Quizás muchos os acordéis aún de **Musculman**, una serie que pasaron varios canales autonómicos sobre un héroe bastante inútil que poco a poco iba convirtiéndose en un héroe de verdad. Pues bien, la carrera de **Kinnikuman** (su nombre original) es larga en Japón y ahora va a saltar de nuevo a la animación. El próximo 9 de enero se estrena en TV Tokyo **Kinnikuman II sei** (Kinnikuman segunda generación) basado en el manga del mismo título creado, como toda la saga, por *Yude Tamago*, que lleva tiempo publicándose en Shûkan Playboy con 15 tomos ya en el mercado. **Kinnikuman II sei** nos explica las aventuras de una nueva generación de héroes, entre los que están los hijos de *Kinnikuman* (*Musculman*) y *Terryman* entre otros. ¿Se animará alguien a traerla?

noticias Minami

anime

Las fanáticas de Weiss Kreuz están de enhorabuena. El próximo mes de marzo (si no vuelven a cambiarlo) se estrenará una nueva serie de TV. Bajo el título de Weiss Kreuz: Glühen (Glühen = brillante en alemán), está dirigida por Hitoyuki Matsui (Inu Yasha) y se emitirá en el canal de pago Kids Station (al revés que la primera, que se emitió en TV Tokyo). Toshimitsu Kobayashi es el diseñador de personajes.

Kanon es otra serie nueva, esta vez basada en el videojuego de simulación conversacional para Dreamcast (y pronto para Playstation 2) del mismo nombre. Serán 13 episodios que comenzarán a emitirse el 30 de enero en el canal Fuji TV.

Los abundantes fans de **Love Hina** se alegrarán de saber que el 26 de enero saldrá en Japón el primer volumen de **Love Hina Again**, la serie de OVAs que continúa donde la serie TV se quedó. Por ahora se han anunciado tres episodios de 30 minutos cada uno que saldrán a razón de uno por mes a un precio de 3800 ¥. Asimismo en abril aparecerá la banda sonora en CD a 2500 ¥. Dirige *Yoshiaki Iwasaki* con diseño de personajes de *Akiyoshi Maeda* y música de *Shinkichi Mitsumune*.

Parece que el elemento ecchi/hentai de la serie subirá en estas nuevas OVAs y que aparecerá una nueva chica enamorada locamente de *Keisuke*, que además será alguien de su propia familia.

Dos coproducciones japonesas están en la lista de nominadas a los Oscars en la recién creada categoría de Mejor Película de Animación: Final Fantasy: La Fuerza Interior (Final Fantasy: The Spirits Within), una coproducción americano-japonesa; y Prince Of Light, coproducida por Japón e India. Competirán por este nuevo galardón contra Monsters, Inc. de Disney, la exitosa Shrek, Osmosis Jones, The Trumpet of the Swan, Waking Life, Jimmy Neutron: Boy Genius y Marco Polo: Return to Xanadu, aunque estas dos últimas depende de que se estrenen finalmente antes del 31 de diciembre. La solución, el próximo marzo.

varios

Por cierto, noticia de última hora muy última hora, y desgraciadamente sin confirmar, así que igual es sólo otro de tantos rumores de los que corren por internet. Se dice que a finales de Febrero se celebrará el primer Salón del Manga en Madrid, que se llamará algo así como Expo Manga, que tendrá lo típico en plan karaoke, cosplay, proyecciones, etc, y que, atención, acudirán Gosho Aoyama (Detective Conan) y el cantante de Mazinger, así que todos tenemos motivos para desear que sea cierto y no sólo un rumor. Seguiremos informando en la medida de lo posible, pero dada la antelación con la que tenemos que hacer las revistas, os recomendamos que estéis muy atentos a los foros de noticias (los serios) de internet y que pilléis el número de febrero de Minami en cuanto podáis.

Tras el aluvión de novedades, las cosas se van normalizando, y tal y como se puede ver en el Top Ten que la librería Akira Cómics de Madrid siempre nos envía, las preferencias de los otakus ya se van perfilando en las ventas, y normal que con tanto buen manga sólo la mejor revista consiga hacerse un hueco.

TOP TEN MANGA	TOP TEN AMERICANO
1.- Caballeros del Zodiaco nº2	1.- El Jovit
2.- Mazinger Z nº1	2.- X-Men nº67
3.- Caballeros del Zodiaco nº20	3.- Patrulla-X nº68
4.- Ranma Tomo nº2	4.- Búsqueda de Cíclope 2
5.- Ranma Tomo nº19	5.- Rising Stars nº13
6.- Video Girl Ai nº2	6.- los 4 Fantásticos nº2
7.- Card Captor Sakura nº6	7.- Punisher nº6
8.- Mis recuerdos del Instituto	8.- Spiderman III nº27
9.- Minami nº22	9.- Spawn nº90
10.- Lodoss War nº11	10.- Vengadores nº36

Andromeda
http://www.mangaes.com/

TRIGUN
トライガン

Y AL FINAL HA LLEGADO EL DÏA DEL DUELO DEFINITIVO QUE UNA VEZ MÁS ENFRENTARÁ LAS DOS CARAS DE UNA MISMA MONEDA: EL BIEN Y EL MAL.

VHS

¡NO TE PIERDAS EL FINAL DE LA SERIE!

VOL. 9 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
LANZAMIENTO 4 DE DICIEMBRE

©1998 YASUHIRO NIGHTOW / SHONEN GAHOSHA - TOKUMA SHOTEN - JVC. All rights reserved. This edition:
© 2001 YASUHIRO NIGHTOW / SHONEN GAHOSHA - TOKUMA SHOTEN - JVC. Todos los derechos reservados.

TERRESTRIAL DEFENSE CORP.

DAIGUARD

La ciudad de Tokyo está siendo devastada por un gigantesco Heterodyne que crece por segundos. En pocas horas crecerá hasta arrasar el resto del planeta...

¡No te pierdas el final de la serie!

VHS

VOL. 9 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
LANZAMIENTO 4 DE DICIEMBRE

© 1999 XEBEC, Victor Entertainment, / Sotsu Agency TV Tokyo.

HAY CICATRICES QUE NO SE CIERRAN NUNCA...

KENSHIN 剣心
EL GUERRERO SAMURAI

VOL. 1 de 2
PVP REC. 1995 PTAS.
YA A LA VENTA

VHS

VOL. 2 de 2
PVP REC. 1995 PTAS.
YA A LA VENTA

DVD VIDEO

INCLUYE UNA GUÍA COMPLETA DE 8 PÁGINAS DE REGALO Y CONTENIDO EXTRA: TRÁILERS, GALERÍA DE IMÁGENES, CUADRO HISTÓRICO...

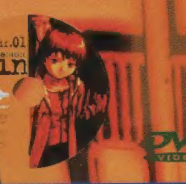
VOL. 1 de 1
PVP REC. 3495 PTAS.
YA A LA VENTA

VOZ SPE VISUAL WORKS

©1998 Nobuhiro Watsuki/Shueisha/NTV/SPE Visual Works. All Rights Reserved.

serial experiments lain

"Querría que tú, al menos tú, supieras que sigo viva. Mi espíritu está aquí, y en la Red he encontrado a Dios."



DVD VIDEO

INCLUYE DOBLE CARÁTULA CON INFORMACIÓN: "LAIN. MISTERIOS TRAS LOS MISTERIOS" Y EXTRAS: TRAILERS Y VIDEOCLIPS. IDIOMAS: JAP/ESP. SUBT: ESP.

VOL. 4 de 4
PVP REC. 3495 PTAS.
LANZAMIENTO 24 DE OCTUBRE

Serie completa ya disponible en VHS

SERIE DE 13 EPISODIOS/6 VHS
PVP REC. 1995 PTAS.
YA A LA VENTA

Pioneer

©1998 TRIANGLE STAFF / PIONEER LDC, Todos los derechos reservados.

Selecta Visión

Calle Diputación nº37. Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com

SELECTAVISION s.l./DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

DYNAMIC IBERIA

IV SALÓN DEL CÓMIC DE MAD

La cola, esa amiga extrañable

Un año más hemos podido disfrutar del Salón del Cómic en Madrid, que esta vez tuvo lugar del 22 al 25 de Noviembre en el Museo del Ferrocarril. A la vez que este Expocómic 2001 se celebraba también el Expogames 2001, que reunía juegos de estrategia, rol y videjuegos (y que eran los que mejor estaban con la ingente cantidad de mesas -y sillas- que había a su disposición).

Esta ubicación supuso un estrecho espacio para todos los visitantes que fueron allí, sobre todo el sábado, día del cosplay (que, por cierto, fue organizado por ARES Informática y presentado por el maravilloso, el inigualable, el inconfundible... ¡*Lázaro Muñoz*!). La verdad es que en un principio iba a celebrarse en el Palacio de los Deportes, pero el inesperado incendio de su techo hace pocos meses hizo que se cambiara al Museo del Ferrocarril, mucho más pequeño que el Palacio de los Deportes y que además hizo que el evento tuviera pinta de improvisado. Los trenes estorbaban bastante, y además suponían un peligro para todo el que fuera a su lado, pues el socavón en el que están metidos sólo estaba protegido por una cinta, y no me extrañaría que alguien se hubiera caído (*NdL: Es que, de hecho, mucha gente se cayó, y no era difícil ver a peña cojeando porque había "metido la pata"*).

Algo que he de criticar, que si no no me quedo a gusto, es el cartel publicitario. ¿Qué clase de cartel es ése? ¿Lo ha hecho un niño pequeño y no me he enterado? Siento decirlo si ofendo a su autor, pero... es espantoso, sencillamente horrible. El de Expogames 2001 tenía mejor aspecto, aunque fueran imágenes superpuestas (*NdL: Bueno, es que en un cartel hace mucho que su autor sea famoso, y el dibujante de dicho cartel, Mauro Entrialgo, lo es*).

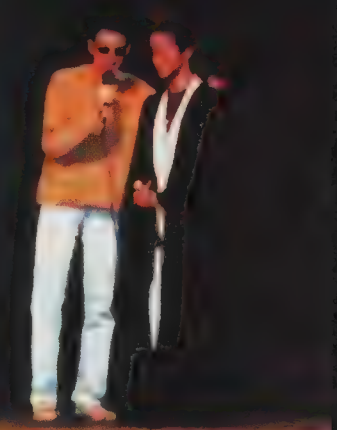
Y las chicas de la entrada... muy simpáticas y muy majas, pero un pelín aleladas sí que estaban, al menos una de ellas. Después de decirles diez veces "Minami" para pedir mi acreditación, acabé por enseñarles el nombre por escrito. Eso sí, no veas con qué velocidad cogían el dinero de las entradas.

Aparte de eso, nos encontramos con algunos leves problemillas, como un micrófono bastante asqueroso, la música de fondo que se rayó el viernes, ciertas acreditaciones que no aparecían (¬¬ como la mía...), y claro, la cola, que aunque tampoco era de las de llevarte la tienda de campaña sí que al menos el sábado era respetable y te hacía pasarte tu ratillo al fresco de la capital de España (*NdL: Que por cierto ese fin de semana hizo bastante rasca*).

Bueno, creo que ya he criticado bastante, llega el turno de las cosas positivas. En los stands de manga nos pudimos encontrar las últimas novedades de las editoriales, así como una cantidad de merchandising bastante normalita (en todos los stands tenían casi lo mismo, pero había algo de variedad). Se pudo encontrar desde los típicos (y monísimos) llaveros de *P-Chan* hasta libros de ilustraciones de **Weiss Kreutz** (T-T y yo sin dinero para comprármelo...). Evidentemente no sólo había manga, sino que hizo su aparición estelar una gran avalancha de merchandising de **El Señor de los Anillos**: camisetas, muñecos, espadas... Un paraíso para todos sus fans.

En las mesas redondas (creo que se llevaron a cabo todas, si alguna no, se me escapó) también hubo un tema dedicado a **El Señor de los Anillos**. El resto fueron las típicas mesas de cómic, rol e internet, ninguna trató sobre nada relacionado con el manga o Japón (para variar).

Lo que más destacó, según mi punto de vista y pese a que la sala estuviera tan escondida que mucha gente reconociera que no la encontró, fue el cosplay, donde *Lázaro* tuvo que dejarse las cuerdas vocales ya que el micro era una mierda y al fondo de la sala no llegaba el sonido a menos que el pobre se liara a gritar. Hubo mucho **Rurouni Kenshin** y **Slayers**, y menos **Sailor Moon** de lo que yo esperaba (tan sólo vimos a una chica disfrazada de *guerrero Marte* y... una servidora que iba disfrazada de *Luna* para poder entrar sin pagar -si ibas disfrazado el sábado no pagabas la entrada- acompañada de *Artemis*). Los premios



Obi Wan y su salto, algo realmente digno de verse

fueron a la mejor interpretación, al mejor disfraz manga, al mejor disfraz no manga (que merecidamente se llevó un estupendo *Obi Wan Kenobi*, quien alucinó al público con su salto hacia atrás desde el escenario), el premio junior (creado especialmente para el grupo de *Sakurita*, una pequeña *Kero-chan*, *Tomoyo* y *Mei Ling*), el disfraz a la chica más sexy (todo el mundo sabía que se lo iba a llevar *Mai Sakurajima*), otro para el disfraz al chico más sexy, etc... El mayor premio fue una minicadena, que le fue otorgada a un grupo de **Utena** formado por once personas (que en un primer momento apareció sin *Utena*). Esperemos que se lo hayan repartido como buenos amigos y sigan todos ellos con vida.

Las proyecciones se hicieron el último día, en la misma escondida sala donde se había celebrado el concurso de disfraces. Pudimos ver a partir de la una: **Avalon**, la segunda película de **Cardcaptor Sakura** y los OVAs de **Love Hina** (entre otras proyecciones no manga).

Lo que se echó en falta fue el karaoke (*NdL: ¿Seguro?*) Eso de ron con berridos de fondo, gente riéndose... Y supongo que también faltan más concursos y cosas por el estilo. Fue una lástima, pero habrán mejorado la calidad del Salón.

Si bien los disfraces no-manga no abundaron, los manga fueron legión

En fin, Madrid aún tiene mucho que aprender de otros salones, pero teniendo en cuenta que no se centra en el manga, sino en el cómic en general (lo que supone sólo la mitad del evento para el manga (*NdL: No necesariamente, y menos cuando es algo conocido que la marginación del manga en el evento es algo buscado y que si no fuera porque año tras año los mismos de siempre nos lo curramos cuando a última hora nos enteramos de que, NUEVAMENTE, el manga no ha sido tenido en absoluto en cuenta, no dudéis que el manga en dicho evento no tendría el más mínimo rincón*)), he de decir que menos da una piedra, y seguro que año a año irá mejorando. Todo eso se verá en el V Salón del Cómic de Madrid, así que... allí nos veremos.

Taichia

Entre las hordas de frikis también podían encontrarse caras famosas

El sitio era curioso, lástima que fuera tan estrecho y peligroso

NdL: Mención especial a la cafetería, lugar de encuentro por excelencia y uno de los pocos sitios de Madrid en los que te podías tomar un cubata por 500 pelas.

Por méritos propios

La serie comenzó a emitirse en la televisión de Tokio en abril de 1998, pero sólo se llegaron a emitir 12 capítulos, algunos de ellos con cortes, achacándose dicho fin de emisión entre otros motivos al alto nivel de violencia. No fue hasta octubre del mismo año que se pudieron emitir los 26 capítulos sin cortes en la cadena WOWOW. Pese a todo la serie pronto se ganó un público incondicional. Ahora, tras su edición en VHS y pase por plataforma digital, tienes la oportunidad de disfrutarla en formato DVD (además de estar emitiéndose actualmente en el canal autonómico catalán).

La serie está enfocada a un público más "adulto" de lo habitual. Podríamos definirla como una mezcla de géneros: western, ciencia ficción, policíaco, comedia... A lo largo de 26 episodios o sesiones viajamos por un Sistema Solar donde los cazadores de recompensas campan a sus anchas como si del Viejo Oeste se tratase. Un futuro con aire retro que huele a serie de los años 70; ya el opening nos trae a la memoria series como **Ironside** (sin olvidar el vestuario del mismo protagonista). 26 sesiones a ritmo de jazz con títulos muy musicales (**Júpiter Jazz**, **Boggie-Woogie Feng-Shui**, **Venus Waltz**) que nos traen a colación la importancia de la música como uno de los ingredientes para dotar a la serie de una personalidad propia y distintiva. La serie se convierte en una sucesión de historias a cada cual más original (no podéis llegar a imaginar qué difícil es encontrar un reproductor de vídeo o lo que puede ocurrir si olvidáis la comida durante mucho tiempo en la nevera).

Los Personajes

Sin duda, la serie consiguió ganarse al público por el gran carisma de sus personajes. Unos personajes que van desvelando sus pasados a lo largo de la historia y viven al límite como cazadores de recompensas.

Spike Spiegel: Este cazador de recompensas había sido miembro de el Sindicato del Dragón Rojo hasta que se unió a Jet. Este pasado lo persigue bajo el nombre de Vicious y Julia, y a lo largo de la serie iremos descubriendo más sobre ello. Admirador de Bruce Lee, practica el Jeet-Kun-Do. Sus andares nos recuerdan a otro carismático personaje (¿que no sabéis a quién me refiero?) cuando no está dormitando en la Bebop. Le encanta flirtear con el peligro y tiene un especial sentido del humor. Seiyuu: *Koichi Yamadera* (Kaji en **Evangelion**).

Jet Black: El mayor y más responsable del grupo, si se puede encontrar a alguien con dos dedos de frente en la Bebop. Había sido miembro de la ISSP (la policía del Sistema Solar) en Ganímedes, donde era conocido como el Black Dog. Ahora se dedica a cuidar sus bonsáis y cocinar. En el fondo es un sentimental que ya no sabría vivir sin sus compañeros. Seiyuu: *Unsho Ishizuka* (**Macross Plus**, **Initial D**)

Faye Valentine: Perseguida por los cazadores de compensas por sus deudas con el juego, se une a la tripulación del Bebop para convertirse ella misma en caza recompensas. Descarada y provocativa, pese a aparentar unos 23 años es difícil precisar su edad si tenemos en cuenta que estuvo dormida en una cápsula de criogenización. La búsqueda de sus recuerdos e identidad es uno de los temas de la serie. Seiyuu: *Megumi Hayashibara* (¿Todavía se os tiene que decir qué es lo que ha hecho esta chica? Desde **Maison Ikkoku** a **Ranma ½**, **Evangelion**, **Slayers**...).

Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV: Esta niña de aspecto alocado es una experta hacker cuando se sienta (bueno, podríamos definirlo como sentarse) delante de su ordenador Tomato. Conocida en la red como Radical Edward. Seiyuu: *Aoi Tada-*

Ein: Este perro es el resultado de un experimento. Quizás el miembro más inteligente de la tripulación.

Vicious: Este tipo de aspecto sombrío y vicioso (valga la redundancia) forma parte del Sindicato de los Dragones Rojos. En el pasado fue compañero de Spike hasta que la traición, la codicia y el sadismo de este tipo les hicieron convertirse en enemigos. Le acompaña un pajarraco al estilo Capitán Harlock.

Julia: Una misteriosa mujer, un fantasma en el pasado de Spike de quien iremos conociendo más.

Bebop: Esta nave de aspecto destartalado fue un día un pesquero espacial hasta que Jet la puso a punto.

Judy y Punch: Los presentadores del programa de cazadores de recompensas más famoso del Sistema Solar.

Los Padres del retoño

La animación supera con creces la media de otras series. Las escenas de acción, tales como persecuciones con las naves o las escenas cuerpo a cuerpo, son de un ritmo frenético. Los diseños de las diferentes naves (la Bebop, la Hammerhead, la Swordfish), el diseño de personajes, etc, consiguen un producto de una factura magistral. El resultado del trabajo de un equipo de lujo.

Sunrise: Este famoso estudio es sobre todo conocido por sus animes protagonizados por robots como **Gundam Wing**, **Gundam 0083**, **Escaflowne** o **Macross Plus**. Aunque también a ellos debemos series como **City Hunter**, **Dirty Pair**, **Outlaw Star** o la más reciente **Inuyasha**.

Hajime Yadate: Es el creador de la historia. Ha colaborado en otros de los trabajos de Sunrise. También ha creado el manga que recoge nuevas historias. Del manga hay dos series: la primera dibujada por *Cin Kuga* y la segunda por *Nanten Yutaka*.

Shinichiro Watanabe: Director. Se estrenó como director de series de televisión con **Cowboy Bebop**. Anteriormente había trabajado en otras producciones de *Sunrise* como **Mobile Suite Gundam 0083**. Tuvo su oportunidad de estrenarse en la dirección en **Macross Plus**.

Toshihiro Kawamoto: Diseñador de personajes. Ha trabajado como animador en **Venus Wars**, **Patlabor**, **Golden Boy** y **Gundam 0083**.

Keiko Nobumoto: Guionista. Ha hecho guiones para cine, animación y televisión. Entre sus trabajos encontramos **World Ap. Horror** o **Macross Plus**.

La Música

Al igual que la mezcla de géneros en la serie, la banda sonora de **Cowboy Bebop** es una mezcla de diferentes estilos musicales, desde el jazz al blues pasando por sonidos étnicos o country. Toda esta amalgama de sonidos se entremezclan para dar el ya distintivo sonido Bebop, donde encontramos a:

Yoko Kanno se dio a conocer con la música de **Macross Plus**, donde impresionó con "Voices" y supuso el comienzo de una larga colaboración con la cantante *Maaya Sakamoto*. También **Escaflowne**, donde colaboraba otro de sus habituales: *Hajime Mizoguchi*. Desde que comenzara componiendo para la compañía de videojuegos KOEI y anuncios televisivos, su nombre ha conseguido ser uno de los más conocidos en el mundo del anime. A veces firmando en solitario la partitura como en **Brain Powered**, **Turn A Gundam** o la más reciente **Arjuna**, y otras colaborando con *Hajime Mizoguchi* como en **Please save my earth**. Además de sus composiciones para anime, ha grabado discos donde ella misma interpreta las melodías y ha compuesto para diversos cantantes como es el caso de *Maaya Sakamoto* en **Grapefruit**.

En **Cowboy Bebop** reunió a un puñado de músicos con los que creó un grupo apodado *The Seatbelts* por llevar cinturones de seguridad cuando tocan. El sonido que consigue nos transporta a una sesión de jazz tal como si estuviesen improvisando con piezas como **Tank** o **The egg and I**. Además de este grupo hay que destacar la participación en los temas vocales de *Steve Conte* (**Rain**, **Call me call me**), *Mai Yamane* (**Blue**, **Don't bother none**) o una magnífica interpretación del **Ave María** (para que aprendan los de **Evangelion** a introducir piezas clásicas).

La discografía de **Cowboy Bebop** se compone de cinco CDs (más otros dos que recogen las melodías de la película): **Cowboy Bebop OST 1, Cowboy Bebop OST 2-No disc, Cowboy Bebop: OST 3-Blue** (en su mayoría piezas vocales interpretadas en inglés), **Cowboy Bebop: Vitaminless** y **Cowboy Bebop: The Remixes-Music for Freelance** (una remezcla de los temas de la serie a cargo de un DJ pirata de Marte).

See you Space Cowboy

¿Por qué ha conseguido ganarse a un público incondicional? Precisamente porque no es otra de esas series pretenciosas que presentan un original, místico y mesiánico argumento protagonizado por adolescentes montados en estrafalarios e imposibles mechas ni una serie de estudiantes de instituto que padecen de insomnio a causa de sus problemas sentimentales. **Cowboy Bebop** es simplemente una diversión, pero una diversión hecha con gusto que te arrastra con su ritmo frenético de compases jazzísticos con personajes adultos mucho más creíbles. Sólo recomendarte que te dejes llevar por la tripulación más "cool" de la Vía Láctea. Nos vemos en Ganímedes.

La película

2071, Marte se prepara para celebrar la fiesta de Halloween. Las calles se llenan de niños disfrazados y las calabazas decoran las calles. En la Bebop, los días transcurren como siempre: comida preparada para variar la dieta (ramen instantáneo, soba instantánea...), *Edo* correteando por la nave, *Ein* durmiendo, *Jet* y *Spike* jugando mientras tienen una de sus conversaciones filosóficas... La calma se rompe cuando se pone precio a la cabeza de un terrorista biológico de cuya acción casualmente ha sido espectadora *Faye* mientras perseguía a un hacker. ¿Cómo iban a dejar escapar una recompensa de 300 millones? Imaginad la de comida que podrían comprar.

Con las pocas pistas que *Faye* les proporciona, cada uno empieza su búsqueda. *Faye* sigue el rastro de *Lee Samsung*, el hacker que perseguía cuando presenció el atentado. Aunque *Faye* grabó el atentado y vio a un extraño tipo desvaneciéndose del lugar de los hechos, no han podido identificarlo. *Spike* empieza su búsqueda en el bazar árabe. *Jet* recurre a sus antiguos compañeros en la ISSP (Inter Solar System Police) para sacar información. *Edo* se sienta a navegar con su ordenador "Tomato". Todos ellos irán completando el rompecabezas hasta llegar al enigmático *Vincent* y a *Electra*, una no menos misteriosa mujer que anda detrás de *Vincent*. Terrorismo biológico, nanomáquinas, experimentos militares, la búsqueda de una salida... nada que no pueda solucionar un cowboy, y más si viaja en la Bebop.

Este es a grandes rasgos el argumento que *Hayime Yadate* ha creado para la película que supone el salto a la gran pantalla de una de las mejores series de los últimos años. A diferencia de **Escaflowne**, esta vez el equipo de la serie prefirió crear una nueva historia y no limitarse a volver a reexplicar la misma historia. La acción transcurre aproximadamente entre el capítulo 22 y 23 (los que hayáis visto la serie entenderéis el motivo de esta elección cronológica). Esto no supone ningún impedimento para aquellos que no hayan visto la serie, pero si has visto la serie podrás disfrutar de las alusiones a la misma y los cameos de personajes secundarios como los tres viejos que aparecían en todos los capítulos o los presentadores de televisión *Judy* y *Punch*.

Sunrise, Bones y Bandai han sido los encargados de hacer realidad un proyecto que en principio se limitaba a 90 minutos y que finalmente se han convertido en 120 para deleite de todos los fans. El equipo es prácticamente el mismo que en la serie: *Shinichiro Watanabe* en la dirección, *Keiko Nobumoto* en el guión, *Toshihiro Kawamoto* en el diseño de personajes, *Kimitoshi Yamane* en los diseños mecánicos y *Yoko Kano* en la banda sonora. Tanto el diseño de personajes como el resto de aspectos de la película no suponen ningún cambio respecto a la serie de televisión y, como en ella, inyectan una dosis de buena animación y originalidad al mezclar elementos de distintos géneros con una naturalidad y frescura impactantes. Tanto las escenas de acción como aquéllas que nos muestran algo tan cotidiano como el bullicio de un bazar son pasmosamente realistas. Realismo que se plasma ya en las imágenes de los títulos de crédito (al nivel del genial "Tank" de la serie). Las escenas de acción son frenéticas y las coreografías no tienen que envidiar a cualquier película de imagen real, basta con ver la escena en la que se enfrentan *Spike* y *Electra* (sencillamente fabulosa), la escena en el metro o la misma escena final.

Cuatro son los principales nuevos personajes que *Kawamoto* ha diseñado para el largometraje: *Vincent Volaju* es el enigmático responsable de los actos terroristas. No se trata de un simple psicópata ni de un asesino en serie, este hombre de rostro pétreo guarda un misterioso pasado. *Electra* es una mujer bella, pero a la que ninguno de vosotros desearía tener como contrincante a no ser que dominaseis las artes marciales como *Spike* (y estoy convencida de que no es vuestro caso). Al igual que *Spike* y *Faye*, ella también parece querer dar con el paradero de *Vincent* por orden de los laboratorios para los que trabaja, ¿o quizás haya otra razón? Completan el reparto *Rashid*, un tipo árabe al que *Spike* parece encontrarse por arte de magia cuando busca información por el bazar, y *Lee Samson*, un hacker que trabaja con *Vincent* y que resultará ser la pista que lleve a *Faye* hasta *Vincent*.

Cowboy Bebop no sería lo mismo sin la partitura de *Yoko Kanno*. De nuevo ha vuelto a reunir a los *Seatbelts* para interpretar nuevas melodías a ritmo de jazz, blues, waltz y alguna pieza de sonido árabe. *Yai Amane* y *Steve Conte* vuelven a interpretar algunas de las melodías en inglés, como ya ocurría en la serie. Destacar piezas como "Gotta knock a little harder", "Yo pumkin head" o "Diggin'", además de una nueva versión de "Rain" interpretada esta vez por *Yai Amane*.

Como veis por la profusión en mi artículo de adjetivos calificativos, mi opinión sobre la película es clara. Si eres un fan de la serie, disfrutarás de lo que podría definirse como un nuevo capítulo con todo el aroma Bebop.

"Are you living in the real world?"

Marta "Tinuviel" Munuera

SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI

Veinte de Julio del año dos mil uno. Lugar: Japón. Las extensas colas que se forman en los cines de Tokio no se deben a la última megaproducción de Hollywood, no, son, nada más y nada menos que para ver la última película del estudio Ghibli:

Durante mucho rato no he sabido como empezar este artículo. Algunos dirán que es por mis limitaciones gramaticales, otros que porque no tengo demasiadas cosas que decir. Nada más lejos de la realidad. El hecho de tener que hablar de la nueva película del Studio Ghibli me provoca a la vez ilusión y miedo. Quizá sea una posición algo freak, pero cada nueva producción de *Hayao Miyazaki* marca un antes y después en el mundo de la animación, tanto occidental como oriental. Y esto hace que sea muy difícil el resumir, en unas pocas líneas, todo lo que representa para el público una película de animación capaz de batir en taquilla a producciones como **Titanic**. Al menos, y hasta que podamos verla en nuestras pantallas, este texto saciará un poco las ansias de saber algo más sobre esta película.

La idea

En palabras de *Hayao Miyazaki*, **Sen to Chihiro no Kamikakushi** no es más que una historia de aventuras. No hay luchas, ni armas ni poderes especiales, sólo se nos muestra el camino que sigue una chica para aprender a vivir en un mundo paralelo al nuestro, donde la ambigüedad entre el bien y el mal es el hilo argumental. Es un mundo muy especial, creado al detalle, a medio camino entre lo occidental y lo oriental. Así, no tenemos una película al estilo **Mononoke Hime**, con acción, sangre y violencia, sino una historia que transcurre mucho más pausadamente, con un gran contenido filosófico, un reflejo, aunque no lo parezca, de nuestro mundo actual, donde muchas veces no sabemos qué es lo bueno, y qué es lo malo. En **Sen to Chihiro no Kamikakushi** lo que importa no es si algún personaje es bueno o malo, todos tienen su razón de ser, y los veremos de muy distintas formas según el punto de vista. Lo que cuenta es la fuerza de voluntad de *Chihiro* para imponerse al orden del mundo en el que ha sido encerrada.

Historia

Chihiro es una chica normal, algo reservada, hasta podríamos decir que no le tiene demasiado apego a la vida. En una viaje en coche con sus padres hacia su nuevo colegio llegan a un misterioso bosque, donde muchas cosas extrañas se suceden hasta que *Chihiro* pierde el contacto con sus padres, y queda encerrada en un mundo alternativo... un pueblo donde se dice que los dioses viejos van a disfrutar de sus baños termales. Mucha gente extraña habita en este mundo, ningún humano, y ésta es la razón por la que *Chihiro* se verá privada de su nombre para ser llamada *Sen*, perdiendo así su condición de humana. Además, se verá forzada a trabajar en los baños termales regentados por *Yuu-Baba*, una vieja bruja con bastante mal carácter. Con pocas esperanzas de volver al mundo real, asistiremos a la lucha de *Chihiro* por recuperar su familia, su existencia, aprendiendo a sobrevivir en un mundo que se caracteriza por la falta de vida.

¡Quiero comprar!

Antes de que se estrenara la película ya había cosas a la venta. Además si comprabas las entradas por anticipado, recibías regalos según el número de entradas encargadas. Es curioso lo rápido que han empezado a editar material, y así tenemos, entre otras cosas:

Animeiju Komikkusu Supesharu Film Comic Sen to Chihiro no Kamikakushi 1-5
Cinco libros que contienen el Anime-Book de la película, del mismo tipo que los que se editaron aquí de **Mononoke Hime** y **Porco Rosso**.

The Art of Sen to Chihiro no Kamikakushi
Al igual que el resto de los libros "The Art" del estudio Ghibli, contiene un montón de ilustraciones de los storyboards, imágenes promocionales. Eso sí, nada de ilustraciones de la animación (lo cual, en cierto sentido, es un gozo). 2900 yenes de nada, quince o veinte mil pelas en España (no, supongo que menos, pero con el aprovechamiento que llevan las tiendas últimamente con esto de hinchar los precios...).

Chihiro to Fushigi no Machi: Sen to Chihiro no Kamikakushi Tettei Kouryaku Gaido
El libro con los storyboards, imágenes de la película, entrevista con *Miyazaki*... Encima, muy baratito, 820 yenes.

Aparte, hay otro par de libros no tan trascendentes, y una colección de 32 postales (yum).

Y en cuanto a música, tenemos el Original Soundtrack, con todas las canciones de la película (imprescindible para fans de *Hisaishi*), un Image Album (canciones inspiradas en la película) y un Maxi Single con el tema principal.

Resumiendo

Una gran película del Studio Ghibli que esperemos no tarde mucho en llegar por estos lares. Lástima que si no has estado en Japón no has podido verla. En cuanto la analicemos a fondo, os lo vamos a asegurar, que tendrá su reportaje en Minami.

Mari Chili

CRAYON SHIN CHAN
クレヨンしんちゃん

A **Crayon Shin Chan** le falta que sea emitida en más cadenas autonómicas españolas, aparte de la catalana, para ser una de esas series de las que cuesta olvidarse. Digamos que el fenómeno podría ser algo parecido a **Marmalade Boy**, con el añadido de que, al ser una serie para un ámbito de público mucho mayor, el éxito está todavía más asegurado. Muchos se preguntarán por qué una serie con un dibujo tan tosco, malo e irregular puede llegar a calar tan hondo entre los aficionados, y una de las series con la que siempre comparo **Shin Chan** es **The Simpsons**, de la que podríamos haber pensado lo mismo en un principio: el dibujo tampoco es nada del otro mundo y los personajes son... ¿amarillos? Pero quizás el punto que podemos encontrar en común entre las dos series es el humor políticamente (muy) incorrecto. A **Shin Chan** no le importa tirarse pedos, bromear sobre los pechos de su madre, o frotar sus mismísimas partes contra el cogote de su padre. Esto también significa que **Shin Chan** no es una serie para niños pequeños, pues claramente podría herir la sensibilidad de más de uno, aunque en mi opinión no es una serie tan bestia teniendo en cuenta lo que se puede ver normalmente en los telediarios, por ejemplo. Y la verdad es que ha sido difícil que llegase por estos lares, ya no sólo por su dibujo, sino por sus referencias a la cultura y sociedad japonesa, lo cual ha supuesto unos tremendos problemas de traducción, como por ejemplo el caso de un capítulo donde el eje central es una pasta de judías fermentadas que se come en Japón, lógicamente... ¿cómo adaptas esto aquí?

La verdad es que el trabajo que se ha hecho es excelente, a veces llegando al límite de crear otra vez el chiste dada la imposibilidad de traducirlo.

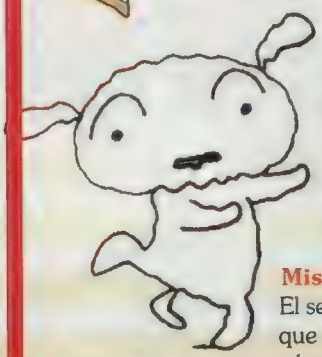
LOS INICIOS

Empezó a publicarse en una revista llamada Action hace nada más y nada menos que 10 años. El padre de la criatura es *Yoshito Usui*, y ha tenido el atrevimiento de llevar publicados 27 tomos hasta donde sabemos, aunque podrían ser más pues la serie no está terminada aún. De este genial manga tuvimos la oportunidad de ver algunas páginas publicadas por Planeta DeAgostini hace unos años, concretamente el primer tomo, aunque el dibujo tan feo del que hace gala *Yoshito Usui* no dio para más de tres números, tras los cuales se canceló la colección. Es una lástima, pues la historia del manga sólo varía respecto a la del anime en ser a veces incluso más bestia. El formato era distinto a todos los que ha utilizado Planeta hasta el momento, ya que la organización de viñetas de **Crayon Shin Chan** está a medio camino entre lo que sería **Garfield** y lo que es un manga normal.

Después del inicio del manga, **Crayon Shin Chan** no tardó mucho en pasar al mundo de la animación, con lo cual tenemos los más de 380 capítulos que se han emitido hasta el momento en Japón, y que siguen emitiéndose semana a semana. Por eso, y haciendo unos pequeños cálculos, vemos que tenemos animación de **Shin Chan** para rato, siempre y cuando se dignen a emitir toda la serie (cosa que no sería nada extraña, pues hasta en los programas magazine del canal autonómico catalán se está hablando del fenómeno "Shin Chan"). Lo sé, al resto de aficionados de España los estoy dejando un poco de lado. Aun así, creo que no sería raro que otro canal se fijara en el enorme éxito que está teniendo la serie en Cataluña y todos pudieran disfrutar de ella (de hecho, algo hemos oído del canal vasco...). Otra de las cosas que pueden dolerle un poco al aficionado es la próxima publicación del manga por parte de Planeta DeAgostini. Sí, como lo oís, y eso es porque la edición va a ser sólo para el mercado de Cataluña, y en catalán. No os llevéis todavía las manos a la cabeza, la verdad es que si el manga no funcionó en su momento fue porque nadie había visto la serie, y el fenómeno **Shin Chan**, ahora mismo, se está dando única y exclusivamente en esta autonomía. Eso no quiere decir que en un futuro se edite también para el resto del país, suponemos que todo dependerá tanto del funcionamiento de esta edición como de si se emite o no el anime por algún otro canal en español (*NdL: Además, tranquilos, ya veréis como cuando vean que los números sobrantes se los comen con patatitas al no poder sacarlos al resto del país por estar en el idioma exclusivo de esta región se lo piensan mejor la próxima vez*). De todas formas, podéis enviar cartas a Planeta solicitando que se edite en español, siempre y cuando estéis dispuestos a comprarla (que ya sabemos lo que pasa...). Por cierto, no nos olvidemos de las 8 películas que ya han salido en Japón, y que hasta podrían llegar aquí (aunque la verdad, después del fracaso que supuso la película de **Doraemon**, me extrañaría).

Shinnosuke Nohara (Shin-Chan)

El terror hecho realidad. Un niño de 5 años al que nada ni nadie puede detener. Realmente poca gente hay que pudiera llegar a soportar semejante paliza de crío. Además, parece que tiene un ingenio especial para humillar, avergonzar y maltratar a los que lo rodean, en especial a su madre. Una de sus aficiones es hacer lo que el llama "zoo-san", y que aquí conocemos como "trompa trompa", algo que consiste en pintarse sus, ejem, partes como si fueran la cara de un elefante (aprovechando la ya por naturaleza improvisada trompa) y ladearse un poco mientras dice zoo-san o trompa, según la versión. Otra de las cosas que adora nuestro querido Shinnosuke es perseguir a las chicas guapas, así como preguntarles, en la edición española, si les gusta el pimiento (creo que en la japonesa pregunta si acaso les gusta la cebolla).



Shiro

Pobre animal. Un pequeño perro adorable que adopta la familia Nohara, y que será objeto de todas las travesuras habidas y por haber. Aunque el dibujo sea bastante horrible, puede que éste sea uno de los pocos personajes que provocan ternura.

Hiroshi Nohara

El padre de Shinnosuke, de 35 años. Un salaryman como cualquier otro, con una tremenda afición por las chicas guapas y la cerveza, cosa que no gusta demasiado a Misae.

Misae Nohara

El ser más terriblemente humillado, torturado, maltratado y ofendido de la tierra. La verdad es que raro es que aún no se haya suicidado. Shinnosuke le destrozará la ropa, la engañara, le hará correr, caerse, golpearse, le dirá que no tiene pechos, o que es muy fea... todo lo posible para que termine histérica. En realidad ella sólo quiere ser una ama de casa de 29 años normal y corriente, pero creo que no lleva un buen camino para conseguirlo.

Kazama

Compañero de clase de Shinnosuke, y podríamos decir que su perfecto antagonista: estudioso, aplicado, educado y perfecto en todo lo que hace; será humillado una y otra vez sin merecerlo.

Nene-chan

La amiguita de Shinnosuke, le gusta jugar con chicos y se lleva bastante bien con ShinChan. Esto provocará que su madre tenga que sufrir terriblemente debido a las crueldades de éste, lo que provocará que siempre acabe dando puñetazos al primer peluche o muñeco que pille.

Boo-chan

Un crío bastante curioso. Siempre lleva colgando un enorme moco de su nariz, y parece que esté en las nubes. Su habilidad para hablar es nula

Chetaa" Kawamura

Es de la clase rival de la de Shinnosuke en el colegio, y lo retará siempre que pueda a competiciones deportivas, acabando siempre malparado aunque sea muy bueno en todos los deportes.

Ai Suotome

Una nueva estudiante de la que todos, excepto Shinnosuke, caerán enamorados. Tal y como podéis suponer, ella se enamorará del único que no le hace ni caso. Hasta intentará convencer a los padres de ShinChan para que le dejen casarse con él.

Midori Yoshinaga

La profesora de ShinChan, joven e inexperta, y con bastantes dudas y miedos. Su intención en la vida, aparte de evitar los ataques de Shinnosuke, es casarse, cosa que ha conseguido no hace mucho en Japón.

Ume Matsukaze

La profesora de la clase de las rosas, rival de la clase de Shin Chan, su principal cometido será atacar a Midori para demostrar que su clase es la mejor.

El Director

El director del colegio (por cierto, llevo todo el artículo llamándolo colegio, pero debería ser más bien guardería), a quien ShinChan siempre compara con un Yakuza-mafioso.

HISTORIA

En este apartado seré bastante breve, más que nada porque no hay mucha historia que contar.

Shinnosuke Nohara es un crío de 5 años, en principio normal y corriente, que vive con su madre, *Misae Nohara*, y su padre, *Hiroshi Nohara* (aunque más adelante tendremos la incorporación de su hermanita *Himmawari*, y podremos ver a su abuelo paterno *Ginnosuke*). Ah, no nos olvidemos del pobre y maltratado *Shiro* (*Nevat* en Cataluña), el tierno perro que tendrá que soportar las crueldades de *Shinnosuke*. El cometido principal de la serie es mostrarnos la convivencia de una típica familia japonesa, en un barrio japonés. Hasta aquí tendríamos una serie bastante aburrida si no fuera por la personalidad de *Shinnosuke*, que es la que le da vidilla al asunto. *ShinChan* se dedica a putear a todo el mundo. Lo hace con su madre (que será la persona que más lo sufra de toda la serie), con su padre, con el perro, con su profesora, sus compañeros, y con todas las personas que se atrevan a cruzarse en su camino. La serie no tiene más historia, ni poderes especiales, ni aventuras... a algunos les podría parecer, en un principio, algo que no puede dar para mucho, pero si lleva tanto tiempo triunfando, será por algo. Aparte de lo que es la familia de *Shinnosuke*, tenemos a unos personajes secundarios muy bien elaborados, entre la profesora de *ShinChan*, una joven e insegura chica, y los compañeros de clase, un niño pijo, una niña mona (cuya madre será otra de las que necesite urgentemente un psicoanalista después de tratar con él), y *Boo-chan*, un chico bastante tontorrón.

LA TRADUCCIÓN

Crayon Shin Chan es una serie muy difícil de traducir. La mejor persona para decirlo sería *Marc Bernabé* (o en su defecto, *Verónica Calafell*), pero están bastante liados ahora mismo e intentaré comentarlo yo lo mejor que pueda. Hay series japonesas que tienen un gran contenido sobre su cultura, y la que nos ocupa es una de ellas. El problema llega hasta el hecho de haber capítulos que giran totalmente en torno a un hecho puntual de la cultura japonesa, y te tengas que plantear si hacerlo "desaparecer" o inventarte los diálogos de nuevo. Aquí es cuando hordas de frikis descerebrados piden la cabeza del traductor o de quien permita que se corten cosas o se traduzcan sin seguir fielmente el original, lo cual es una de las estupideces más grandes que puede haber (otro día ya os hablaré del Moteuchi-Moliga (*NdL: Y yo os invito a todos a participar en el debate por medio de las muchas secciones que Minami os ofrece. Yo por mi parte defenderé las españolizaciones*)). La verdad es que sin muchos de los esfuerzos que han hecho los traductores para adaptar la serie a nuestra cultura muchos de los que la siguen no entenderían la mitad de lo que se dice. Eso incluye juegos de palabras totalmente intraducibles, así como un episodio que gira en torno a la viscosidad de una pasta de judías fermentadas que sólo se consume en Japón.

CONCLUSIONES

Lo sé, de momento sólo podemos verla en Cataluña, aunque siempre os la puede grabar un amigo, ¿no? Y está muy bien eso de aprender idiomas... je je. La verdad es que, pese al dibujo, esta es muy recomendable, siempre y cuando quede claro que no es para niños pequeños. Esperemos que *Lázaro* no se haya dedicado a poner notitas sobre el polaco y los polacos en el artículo, con lo bonito que me ha quedado (*NdL: Las justas y necesarias sólo, ya habrá tiempo en los artículos de opinión, y mira, ya sé de qué escribir este mes...*). Saludos y hasta la próxima.

Marc Ortiz

Arc the Lad™

para no variar

Como ya sabemos, existen muchas series que surgen de un videojuego de nombre similar o bastante parecido. Algunos ejemplos pudieran ser **Pokémon**, **Street Fighter** y **Vampire Hunter** (aunque en este caso son OVAS y no serie). Para no ser menos, **Arc the Lad**, la serie que nos ocupa, también está basada en un videojuego, más concretamente en las dos primeras partes de un RPG del mismo nombre (para qué se van a quebrar la cabeza buscándole título a la serie), **Arc the Lad 1** y **Arc the Lad 2**, pues ya disponemos de una tercera parte del juego. Para la creación de este videojuego colaboraron Sony Computer Entertainment y G Craft, pasando éste a formar parte de la amplísima colección de juegos de la que pueden disfrutar los afortunados poseedores de una PlayStation. La serie ha mantenido los mismos personajes que el videojuego pero ha modificado completamente su historia, siendo tan diferente que algunos pasan a ser, como en el caso de *Arc* (el protagonista de la primera parte del juego), de un simple aventurero a un hombre conocido, admirado y temido que protege el mundo con ayuda de una antigua nave de guerra (pero que posee un gran poder, la Silver Noa).

START

Este anime nos sitúa en un mundo donde el gobierno y ejército, corruptos, llevan su ambición al punto de que sólo se sucedan guerra tras guerra. La tecnología de los militares contrasta con el resto de la población, que vive como si estuvieran en plena edad media, y como siempre los malos ganan en tecnología si exceptuamos, claro, las naves de las que disponen los protagonistas de la serie, a destacar la Silver Noa.

Este mundo ha sido creado por los cuatro espíritus, a los cuales no les agrada el comportamiento de los humanos en los últimos años, pues parecen centrase sólo en batallas y en destruir aldeas y ciudades, sembrando el pánico y el terror hasta llegar al punto de olvidarse incluso de sus creadores. Por ese motivo, los espíritus crean un arca sagrada que sólo se debe abrir si ya no existe ninguna solución para la raza humana debido a las guerras, odio, ambición y falta de moral de la humanidad, de manera que al abrir este arca toda la población que hay sobre la faz del planeta será destruida. Para impedir que este desastre ocurra, los espíritus eligen a personas y las dotan de poderes para que así defiendan al mundo y a quienes en él habitan, siendo, como no podía ser de otra forma, algunos de estos elegidos protagonistas.

La historia comienza con el ataque de una nave por un extraño monstruo, una quimera. *Elc* y un amigo suyo, *Kugar* (ambos caza recompensas), se introducen en la nave para impedir una catástrofe y destruir a la quimera (y también llevarse su dinerito por ello, claro). Es aquí donde se ven por primera vez *Elc* y *Lieza*, una chica que siempre va acompañada de un monstruo llamado *Pandid*. Tras la muerte de *Kugar* en manos de la despreciable y asquerosa quimera, *Elc* decide acabar con el monstruo y salvar al mismo tiempo a *Lieza* (ni dudar que lo consigue, si no qué pronto hubiera murto el protagonista). De ahí en adelante *Elc*, con la ayuda de su compañero y maestro (que le ha enseñado todo lo que sabe para que se convierta en un gran cazador) *Shu*, se esforzará para que a la chica no la suceda nada, un trabajo un tanto costoso ya que se han puesto carteles con el rostro de

Pandid en el gremio de cazadores, y como comprenderéis un monstruo casi más grande que *Lieza* de color azul es bastante difícil de camuflar. El que pidan la cabeza de *Pandid* es debido a que con él siempre se encuentra *Lieza* y así pueden capturarla a ella sin que se produzca un levantamiento entre la población.

La búsqueda de la chica es tan exhaustiva que llega un momento en el que se tienen que separar, *Shu* se queda para distraer al enemigo mientras ellos huyen de la ciudad. Desde este momento pasan a estar solos, aunque por poco tiempo ya que verán cómo les salvan el pescuezo la Silver Noa y sus tripulantes, entre los que se encuentra *Arc*, capitán de la Silver Noa y cuyo nombre es conocido por todos, sobre todo por los caza recompensas ya que su cabeza supone una cuantiosa suma de dinero. Desde ese momento los dos jóvenes se unirán a *Arc* para luchar contra los jefes del gobierno y del ejército y, cómo no, destruir la Casa Blanca, lugar donde crean las quimeras implantándoles óvulos de la "madre" a personas heridas en las guerras que ellos mismos inician para poder conseguir su propósito, dominar el mundo.

¿Dominarán algún día los humanos que carecen de conciencia y de valores éticos el mundo? ¿Será mayor la fuerza del mal que reside la tierra o quizás la de los espíritus que luchan por la supervivencia de la raza humana? La batalla ya ha comenzado y sólo uno de los bandos puede triunfar: ¿serán los jefes militares que gobiernan la Tierra con sus ejércitos de Quimeras y tecnología avanzada o, por el contrario, serán *Arc* y su grupo de amigos (entre los que se encuentran *Elc* y *Lieza*) y aliados los que definitivamente queden vencedores. Si quieres descubrirlo ya sabes qué tienes que hacer: comprarte las cintas de Selecta Visión o pedírselas a algún amigo que tenga la suerte de disponer de Vía Digital (pues hasta hace poco estaba en antena en Buzz) o alguno de los canales en los que se ha emitido y la grabara.

PERSONAJES

ELC

Como ya os he comentado, algunos jóvenes son dotados con al poder de los espíritus. En el caso de *Elc*, le fue otorgado el poder del fuego. Inicialmente su único deseo es la destrucción de la Silver Noa y matar a *Arc* porque lo cree culpable de la destrucción de su pueblo y consiguiente muerte de sus habitantes (algo de lo que más tarde se descubrirá como falso). Tras ser atacado su pueblo es llevado junto con otros niños a la Casa Blanca, donde tratan de aprovecharse de los poderes que posee. Junto con una amiga, intenta huir de ese lugar, pero son descubiertos y *Elc* tiene que dejar atrás a su amiga y primer amor para poder escapar. Esa será su mayor carga, vivir con la idea de haberla dejado atrás sin saber qué hicieron con ella y si aún está viva (este es uno de los motivos por los que intenta proteger en todo momento a *Lieza*: no quiere que vuelva a suceder lo ocurrido en el pasado, no quiere perderla porque sus sentimientos hacia ella no son de simple amistad sino que hay algo más detrás). Su presencia es de vital importancia para la batalla.

En mi opinión, es el verdadero protagonista de la serie, aunque se titule *Arc*, ya que todo se centra en él: sus pensamientos, miedos, sentimientos, recuerdos, etc. Menos en los últimos episodios, en los que son *Arc* y *Kukuru* los que tienen más relevancia.

LIEZA (o LISA)

Proviene de una aldea donde la mayoría de los niños nacían con poderes, por eso es conocido como "el pueblo de las brujas". Es capturada por los hombres de la Casa Blanca por los poderes que posee para así poder experimentar con ella. Tiene el don de apaciguar a las fieras o monstruos (es uno de los motivos que le permiten tener a *Pandid* como mascota), de la curación y otros poderes que se muestra a lo largo de la serie. Todos la persiguen por un motivo nada claro(hasta el final, por supuesto).

ARC

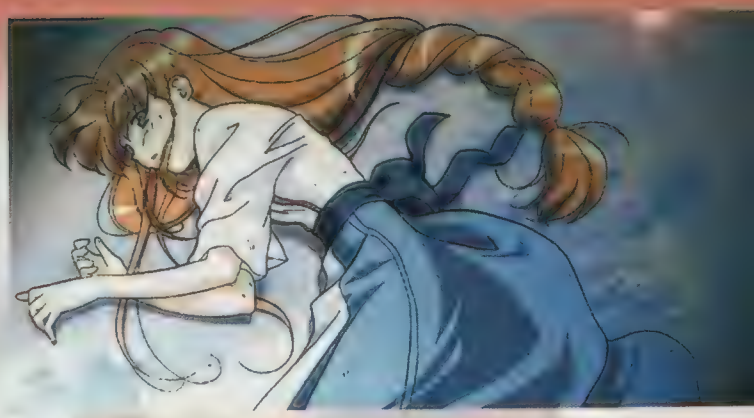
Tiene el poder de los cinco espíritus, por lo que sólo él y *Kukuru*, inicialmente, pueden entrar en la isla sagrada donde se encuentra el templo de los espíritus. Es el capitán de la Silver Noa y el resto de tripulantes de la nave le tienen gran respeto y estima. Todos ellos ya se conocían antes de enrolarse en la misión de acabar con las quimeras y todo aquello que amenace al mundo. Aunque parece frío y que no le importa nada, siempre está pendiente de la seguridad de aquellos que le rodean, de aquellos a los que ama.

KUKURU

Sacerdotisa de los espíritus, guarda y protege el templo que se encuentra en la isla sagrada, por lo que no sale de ella. Durante toda la serie, cuando están juntos *Kukuru* y *Arc* se nota que entre estos dos personajes hay algo más que una buena y larga amistad, pero, para no variar, ninguno de ellos se atreve a decirlo (como sucede con la otra pareja de la serie, *Elc* y *Lieza*). No participa en ninguna de las batallas, se queda en el templo orando a los espíritus para que ayuden a *Arc* y sus amigos a vencer y llegar sanos y salvos (menos en la batalla final, donde el amor le hace arriesgar incluso su propia vida).

EPISODIOS

1- El chico de la llama
2- Los orígenes del destino
3- El sonido de la lluvia
4- La diosa de la paz
5- Los criminales
6- Allí donde suenan las olas
7- El guardián del pasado
8- El fugitivo
9- El amigo que dejaste atrás
10- El cruzado desconocido
11- El héroe
12- El Clan blanco
13- La madre risueña
14- La sacerdotisa de los espíritus
15- Llamas que se alzan
16- El rescate
17- El palacio encarnado
18- El poder de la kimera
19- La batalla de los valientes
20- El reencuentro
21- Donde está la verdad
22- Oculto en las sombras
23- Ojos helados
24- Aumenta el ruido
25- El ataúd
26- Luz y sonido



SHU

Recogió a *Elc* cuando se hallaba moribundo en el desierto tras escapar de la Casa Blanca. Es un cazador de pasado no conocido, pero su maestría como cazador es notable y admirada por *Elc*, que aprende a gran velocidad para convertirse en el mejor cazador y ser así igual de admirado y respetado por los demás miembros del gremio de cazadores que *Shu*. Tiene una relación amorosa con una cantante y camarera de un cabaret. Tras una huida en la que se queda para distraer a los enemigos que persiguen a *Lieza*, no se vuelve a saber nada más de este personaje hasta estar bastante avanzada la serie.

PANDID

Es un monstruo del que mucha gente ha dicho que se parecía a un león. Es un animal un tanto extraño (por eso es un monstruo), parece un perrazo con unas garras no ya largas, larguísimas, una melena de un bonito tono azul pitufo y el cuerpo de un color un poco más claro. Un día en las montañas un rebaño de ovejas había formado un corro alrededor de un animal que estaba herido y que era la cría de un monstruo, una niña que en ese momento pasaba por ahí la cogió y curó su herida (¿a que no adiviná is quién era esa niña? ¡Qué listos, bravo! Porque sí, era *Lieza*). La niña llevó a *Pandid* a casa y su padre, al darse cuenta de que era un monstruo, le dijo que podía quedarse con él pero nadie debía saber de su existencia porque si no pondría en peligro tanto al cachorro como a ellos. Este es el otro motivo por el que *Pandid* y *Lieza* son inseparables desde pequeños.

BANDA SONORA

Consta de unas canciones instrumentales que dan cuerpo a la serie y opening. Tan sólo dispone de dos canciones vocales, los dos ending, de títulos *"Rest in Peace"* y *"Happy Tomorrow"* respectivamente, siendo la cantante de los mismos *Nina* (no es muy conocida que digamos).

La banda sonora no es para el recuerdo precisamente, no es nada fuera de lo normal. Mejor dicho, es algo mala. Lo único que destaca de esta banda sonora son los ending (aunque tampoco son una maravilla, para mi gusto).

Y poco más, así que, en resumidas cuentas (que ya es hora de ir terminando), una serie sin grandes pretensiones que te ayudará a pasar el rato, pero poco más.

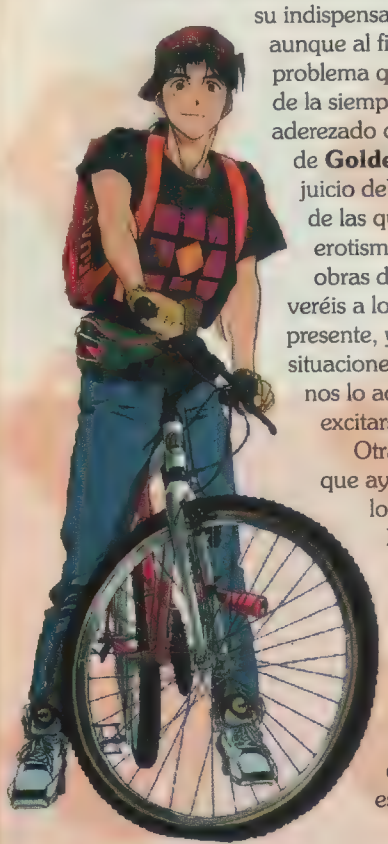
Reena

GOLDEN BOY

¡ESTUDIAR! ¡ESTUDIAR! ¡ESTUDIAR!

Las series que pueden dejar huella en los aficionados suelen tener algún punto que las diferencia de las demás, un detalle que las hace originales y distintas. Algunas de las que más han marcado a los aficionados son las que poseen una historia fuera de lo común, no ya por ser creíble o no (las de ciencia ficción no suelen serlo), sino por tener un guión que, en muchas ocasiones, raya lo absurdo. **Golden Boy** es una de ellas. Llegó a España hace bastante tiempo, en versión japonesa subtitulada en inglés (y hasta en italiano en algunos casos), y en muy poco tiempo se convirtió en algo de culto. Los OVAs son muy cortos, apenas 6 episodios, pero enseguida dan muestra de lo curioso que puede llegar a ser el trabajo de *Tatsuya Egawa*, su creador: A lo largo de los 6 episodios nos encontramos con situaciones ilógicas y personajes tremendamente sorprendentes (empezando por el protagonista, *Kintaro*, que nos dejará flipados en más de una ocasión).

El principio en el que se basan la historias sorprende con su extrema sencillez: *Kintaro* llega a una ciudad o barrio dispuesto a aprender sobre la vida y tienen lugar varias aventuras (con su indispensable contenido erótico-sexual), aunque al final consigue arreglar cualquier problema que se presente. Ah, sin olvidarnos de la siempre necesaria moraleja. Esto, aderezado con extremas dosis de humor, hace de **Golden Boy** algo que nadie en su sano juicio debiera perderse. Y otra de las cosas de las que no debemos olvidarnos es del erotismo: en **Golden Boy** (y en otras obras de *Egawa*, si no mirad **Last Man** y veréis a lo que me refiero) está más que presente, y tenemos chicas explosivas, situaciones muy subidas de tono, y *Kintaro* nos lo adereza con su facilidad para excitarse a la más mínima.



Otra de las cosas que podríamos decir que ayuda mucho es el hecho que todos los capítulos sean autoconclusivos. Esto hace que no tengas que concentrarte en seguir una historia demasiado complicada (muchas veces, hay series que no triunfan precisamente por requerir demasiada atención), sino que simplemente pases un buen rato viendo un anime que entra sin que tengas que hacer demasiados esfuerzos.

SÍ, PERO... ¿DE QUÉ VA?

Kintaro Oe es un estudiante universitario de último curso, saca las mejores notas y tiene facilidad para aprender de todo aparte de ser una persona ejemplar. Y cuando sólo le falta un examen para terminar la carrera... la deja. Como lo habéis oído. Y no lo hace porque le sea difícil o no haya estudiado. Decide coger su bicicleta, ponerse a pedalear, y recorrer Japón con la intención de aprender todo lo que pueda sobre la vida, viviendo las más curiosas y variadas experiencias. Curiosamente, en todas ellas habrá alguna chica mona (o macizorra) que nos haga disfrutar un buen rato con su presencia (y mención especial a la del episodio 2, de lo mejor de la historia del anime).

EL MANGA

Bastante más largo que el anime, y en ciertos momentos con historias algo más largas, cumple totalmente con su cometido. Una de sus características es el hecho de que aquí el erotismo es mucho más explícito, llegando en ciertos casos a verse tranquilamente escenas de sexo totalmente abiertas. Eso no evita que sea perfectamente legible (aunque, de momento, en español no, pero sabemos que se sigue intentando traer (*NdL: Gracias a Diox, porque cuando empiezan a rayarse con lo de la realidad virtual no hay quien entienda lo que está pasando*)).

Y el dibujo es bastante parecido al del anime, algo tosco en ciertos momentos, pero muy agradable en otros. La pena es que *Tatsuya Egawa* no llegó a terminarlo pues dejó Shueisha, la editorial que lo sacaba, para irse a Kodansha.

EL ANIME

Para algunos corto, para otros más que suficiente, son 6 episodios, cada uno con su historia (y el último un especial con personajes de las aventuras anteriores). A 25 minutos por episodio, podemos disfrutar con una animación muy cuidada, utilizando la "técnica" (si lo podemos llamar así) que ya fue usada en **Top o Nerae** por Gainax para dar a los bustos femeninos una apariencia real (por lo que en **Golden Boy** los pechos botan, tiemblan y hasta se hinchan). Tampoco tiene tanto tiempo la serie, pues en Japón se puso a la venta en 1995 y, al ser una serie de OVAs, la calidad no llega a ser la de una película, pero supera con creces lo que sería una serie de televisión. Lo mejor es que hagamos un pequeño avance de cada uno de los episodios para que sepáis con qué os vais a encontrar.

Episodio 1 - Estudios informáticos
Kintaro topa por causalidad con la jefa de una empresa de software en la que entra a trabajar para poder aprender todo lo que pueda. Lo malo es que piensan que no sirve para mucho, y no hará más que lavar los retretes. Por suerte, llegará el momento oportuno para demostrar su valía como programador.

Episodio 2 - La tentación de la doncella
Kintaro empieza a trabajar como tutor de la joven y perversa hija del alcalde de Kogane, una pequeña ciudad. ¿Podrán las maquinaciones de esta chica doblar el fuerte espíritu de nuestro protagonista?

Episodio 3 - ¡Peligro! El primer amor de una virgen
Informática... Enseñanza... Ahora *Kintaro* decide dedicarse a la cocina, trabajando en un pequeño restaurante de fideos para ayudar al dueño del local que se ha roto un brazo. Su hija pequeña es seducida por *Kogure*, un hombre con oscuras intenciones. ¡Suerte que *Kintaro* está ahí para arreglar la situación!

Episodio 4 - Nadando en un mar de amor
Kintaro se cruza con una preciosa chica, nadadora profesional. No sabemos qué ve en ella, pero decidirá hacerse profesor de natación (si consigue aprender a nadar) para poderse entrenar y ganarle en una competición.

Episodio 5 - Una chica tradicional de una tradicional familia japonesa
Una chica bastante pervertida, una moto que la excita sobremanera, y *Kintaro* dispuesto a batir todos los récords de velocidad con su bici. Un episodio de lo más caliente, no os perdáis la escena de la chica y la moto.

Episodio 6 - ¡La animación mola!
El más curioso de todos, una especie de estudio de animación con problemas de tiempo, suerte que tenemos a *Kintaro*, así como todos los personajes a los que ha ayudado, para arreglar las cosas.

BENKYO! BENKYO! BENKYO!

Para los que no sepan lo que significa "benkyo!", os diré que no es más que "¡estudiar!" (aunque aquí lo han traducido como "¡aprender!" o alguna variante). *Kintaro* lo repite hasta la saciedad: Y es que, aunque pasa más en el manga que en el anime, **Golden Boy** incluye una reflexión sobre lo que es estudiar, empollar para sacarte una carrera, o aprobar una asignatura, cuando lo más importante a estudiar es la vida, las personas, siendo esto es lo que mueve el hilo argumental.

LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Llamadme pelota, pero las ediciones de Selecta Visión son cada vez mejores y más cuidadas (y puedo asegurarlo después de que me tuvieran media tarde enseñándome errores de algunas de sus ediciones imperceptibles para el ojo humano, eso sí que es autocrítica). Y **Golden Boy** no es menos. Aunque el interface del DVD no es nada del otro mundo, sí podemos destacar la originalidad que han mostrado al jugar con ciertos, ejem, atributos de la chica que aparece en el menú. Por lo demás, selección del idioma original, subtítulos, y créditos traducidos, sin olvidarnos de la traducción de cualquier cosa en japonés que merezca la pena leer de todo lo que sale en la animación. ¡¡Y sin olvidarnos de la edición en VHS!!

TATSUYA EGAWA, EL AUTOR

Tatsuya Egawa nació en 1961 en la prefectura de Aichi, y es un autor de los que primero participan en el típico círculo de manga que nos podemos encontrar en muchas universidades de Japón. Profesor de matemáticas en un principio, terminó trabajando de asistente para *Hiroshi Motomiya* (que actualmente publica **Salaryman Kintaro** en la Young Jump, curiosa coincidencia de nombre con el protagonista de la serie que ocupa este artículo). Una de las curiosas características de nuestro autor es que no está ligado a ningún editor en particular, lo cual le permite ir saltando de editorial en editorial sin ningún problema (aunque sea algo que muy pocas veces se da en Japón, y siempre con autores consagrados como *Go Nagai*). Sus obras muchas veces no se pueden encasillar dentro del género del Hentai, aunque a nivel gráfico sí pudieran serlo.

SUS OBRAS

El dibujo de *Tatsuya Egawa* es muy estilizado, con unas chicas imponentes, un estilo anguloso y, sobre todo, muchos atributos femeninos, cuanta más cantidad y grandiosidad mejor. Sus obras se rigen, mayormente, por la presencia del sexo, las historias extrañas, y el humor hilarante.

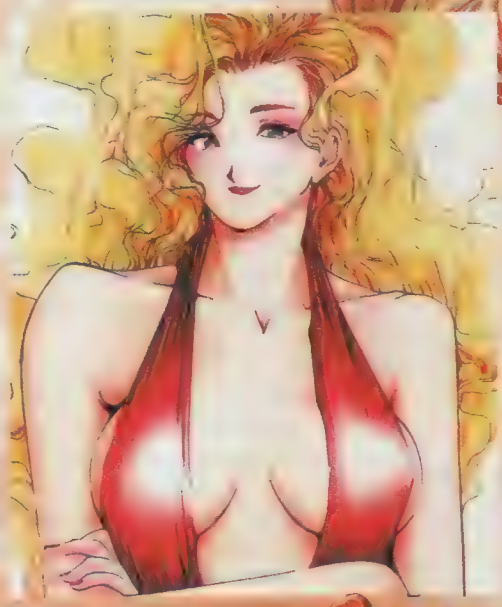
Bee Free - Publicada desde 1984 hasta 1988 en Morning, una de las revistas de Kodansha. De temática dirigida a adultos, pero con un contenido discreto de violencia y sexo. Es una historia, dicen, un poco autobiográfica, pues su protagonista es *Sasanishiki*, un profesor de matemáticas. 12 volúmenes en total.

Magical Taruruuto-kun - Publicada entre 1998 y 1992 en Shonen Jump. Una de sus obras más famosas, fijaos que esta vez en una revista de Shueisha. 21 volúmenes recopilados con una de las típicas series de la Shonen Jump: aventuras, humor, así como la falta del sexo como hilo argumental. Es una especie de historia escolar con algún toque de magia. Como curiosidad, decir que tuvo serie de animación, así como 3 películas.

Golden Boy - Publicada desde 1992 en Super Jump de Shueisha, 10 tomos. La obra que nos ocupa, lástima de su cambio de editorial que no le permitió finalizarla.

Tokio University Story - Publicada en la Big Comic Spirits, 32 volúmenes. Una de las historias más normalitas de *Egawa*, y de las que más éxito ha tenido, nos cuenta las relaciones entre *Haruka* y *Naoki*, y sus problemas.

Y nos dejamos en el tintero sus obras más o menos recientes, como **Takechan to papa**, de 1995, con un dibujo bastante simple y que nos cuenta las vivencias de *Tatsuya Egawa* y de su joven hijo, o **Last Man**, una historia muy pero que muy rara sobre una especie de chico extraterrestre sin inhibiciones (como colarse en un retrete cuando una chica está haciendo sus necesidades) y una especie de mujer araña que se dedica a violar y matar hombres. **Happy Boy**, **Dead Man**, **Madou Tenshi Unpoko** y **Rasutoman** cierran la no escasa obra de este gran autor. Espero que no os parezca poco.



RESUMIENDO

Lo más recomendable de lo que se edita actualmente en España, y puede dar fe de ello nuestro jefazo, que no es muy friki pero que hubiera hecho sin problemas este artículo si no hubieran habido ya hondonadas de ostias por él (*NdL: Y aun así estuve a punto de hacer abuso de poder y quedármelo*). La personalidad de *Kintaro*, entre la de un crío, una especie de ordenador andante, y un pervertido descarado, y el efectivo humor absurdo hacen de **Golden Boy** algo que no debería pasar desapercibido.

Marc Ortiz

CONCURSO GOLDEN BOY

¿TE GUSTARÍA CONSEGUIR EL ANIME DE GOLDEN BOY?

¡PUES MINAMI Y SELECTA VISIÓN TE LO REGALAN!

SÓLO TIENES QUE HACER UN DIBUJO EN EL QUE IMAGINES UN POSIBLE ENCUENTRO ENTRE PERSONAJES DE LAS DISTINTAS SERIES DE SELECTA VISIÓN Y ENVIARLO JUNTO A TUS DATOS PERSONALES A:

MINAMI - CONCURSO GOLDEN BOY
AVDA. MARE DE DEU DE MONSERRAT 2
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE DVDS Y CINTAS DE VÍDEO DE LA SERIE MÁS CAÑERA DEL MOMENTO

SelectaVisión

Minami

Shinzo

El mundo está en decadencia, los pocos humanos que quedan se han refugiado esperando a lo que será su líder, Yakumo. Éste emprende su viaje en compañía de una tropa más que llamativa. Un viaje con un destino marcado: Shinzo.

Desde hace poco tiempo, los abonados a Canal Satélite Digital (entre otras plataformas como ONO) pueden disfrutar en sus pantallas de una nueva sección en el canal de dibujos animados Fox Kids, la sección que ya nos gustaría a todos que pusieran en la televisión pública: Fox Kids Anime (aunque ellos lo pronuncian mal, dicen "animé"). Como su nombre indica, es una sección dedicada exclusivamente al anime japonés (así como ya hicieron con secciones como "La hora Marvel"), y cuenta en su haber con un par de series de las que la gente ve. Empezando por los míticos monstruos de bolsillo hasta el legendario *Son Goku* en **Dragon Ball GT**, pasando por la serie de los bichitos digitales. Claro que también dispone de series menos conocidas por el público ajeno a esta programación. Hablamos de **Flint y los viajeros del tiempo** o la serie que ahora nos ocupa: **Shinzo**.

Intro

Estamos en un tiempo indefinido (vamos, que me perdí los primeros capítulos y no me enteré XD) donde se ha creado una nueva raza llamada enterranos que lo único que desea es destruir la raza humana. Así, la raza humana es totalmente aniquilada. ¿Toda? ¡No! Una joven llamada Yakumo ha sido puesta a salvo de las manos de estos enterranos.

Mucho tiempo después, unos enterranos que no parecen ser tan malos la despiertan de su largo sueño (más que largo) para anunciarle que debe encontrar el lugar donde se han refugiado los últimos humanos: Shinzo.

En esta esquina...

Esta tropa (lo siento, no tiene otro nombre ^ ^U) está formada por tres personajes curiosos cuando menos. El primero de ellos, *Shago*, domina el poder del agua, y aunque en su forma normal no parece una gran persona, en su estado enterrano adopta la forma de un apuesto luchador, llamado *Potenciae*. Aquí es donde realmente saca a relucir toda su habilidad como luchador.

El segundo de los luchadores es *Kutal*, un gato de gigantescas dimensiones (para lo que es un gato, claro) de color amarillo, y bastante glotón. Habla a la antigua (uhm, me empieza a recordar un poquitín a *Kero*, ¿no?) y como su compañero tiene una enterraforma bastante espectacular: Un león de fiero aspecto pero de los más nobles que se pueden encontrar por ahí. Su nombre: *Leo Oculum*.

Y el tercero no puede ser otro que el más que típico héroe que se enamora de la prota y lucha por ella hasta la muerte si es necesario. Con armadura de color rojo chillón, este último enterrano responde al nombre de *Mushra* y también, como buen enterrano que es, posee su enterraforma: *Enterriur Sanrori*. Su elemento, como era de esperar, es el fuego, y la forma del casco puede recordar al ave fénix.

Y en la otra esquina...

El viaje hacia Shinzo no será una travesía de placer, ya que los enterranos originales se lo pondrán difícil. De primeras se encuentran con los bichos (algo así como un bosque verde donde abundan los Caterpies XD), y vencen a su rey. Más adelante, los reptiles se lo ponen complicado para continuar, e incluso hay momentos en los que parece ser que por primera vez los buenos van a perder. Sin embargo (y como de costumbre) salen airosos. Y así van pasando por un montón de tipos de enemigos, desde robots hasta hombres-pájaro, a cuál más raro.

¿Pero realmente hay sangre?

Pues mira, no. Por lo menos no tanta como cabría esperar en una serie de este tipo (no olvidemos que Fox Kids es un canal infantil MUY infantil). Y entonces, ¿qué pasa cuando destruyen a un enemigo? Sencillo: se convierte en carta (me está empezando a mosquear...). Y, ¿qué pasa con esas cartas? Se convierten en fuentes de poder para los enterranos que las adquieran en su organismo. Así, según van derrotando enemigos, los tres compañeros de *Yakumo* adquieren fuerza y experiencia (no no, no evolucionan, faltaría más. Y tampoco es un juego de rol, creo).

Conclusión

Vale, el argumento es muy bonito, y no se puede negar que es una buena idea (pese a todas las copias o "ideas tomadas" que ya he comentado), pero el anime deja realmente muuuuucho que desear. Las escenas de lucha son patéticas (ojo, todo esto es subjetivo) y el resto malas a secas. Sin embargo, cumplen perfectamente con la misión que tienen: ensimismar a los nanos que cada tarde se sientan a ver la tele.

Rubén Pérez

INITIAL D

LA HISTORIA DEL CONDUCTOR SOLITARIO

Empezar a hablar de esta serie me trae muy buenos recuerdos: Cuando vi por primera vez el inicio, cómo flipé con el primer episodio... vamos, que estoy muy contento de poder explicar un poco de qué va esta desconocida (en España, como siempre) serie.

Pisando embrague...

La historia gira en torno a un chico (que parece un empanado) al que no le gusta nada conducir (ni los coches) pero que tiene que hacerlo porque su padre posee una tienda de tofu a domicilio y es él quien se encarga de transportarlo.

Este chico se llama *Takumi Fujiwara* y aparte de currar en la tienda de su padre trabaja a tiempo parcial (pues va al instituto por las mañanas) en una estación de servicio con sus amigos *Itsuki* (su mejor amigo) e *Iketani* (el mayor de todos). Aparte de los mencionados, hay dos personajes más: *Kenji*, que es más secundario, y cómo no, la chica, *Mogi*, que aunque *Takumi* no lo diga le pone bastante (aunque se llevará una buena sorpresa con esta chavala).

Los amigos de *Takumi* tienen un grupo de "Street Racers" que se llama Akina SpeedStars. Los "Street Racers", como podréis suponer, son unos chicos a los que les encantan los coches y la velocidad, compitiendo entre ellos o con sus grupos en carreteras con más curvas que *Lara Croft* en bañador y que por supuesto tienen estrechamente vigiladas para que no ocurra ninguna desgracia.

Metiendo marcha...

Bien, todo empieza un sábado (que es el día que suelen ir a competir) en el que *Takumi* accede a ir con *Itsuki* e *Iketani* en el coche de este último a ver cómo corren. *Takumi* va todo el camino gritando y muerto de miedo, lo cual hace que los amigos crean todavía más que es un inútil al volante, y al llegar a Mount Akina (no son sitios reales) el pobre sale del coche hecho polvo y con *Itsuki* riéndose de él. Al ratito hace acto de presencia el mejor grupo de Street Racers de todos, formado por cabezudo por dos hermanos millonarios que llaman los coches por el modelo de chasis y no por la marca, son diferentes hasta para), son los hermanos *Takahashi*, que usan unos coches con motor rotatorio, un FD y un FC (algo muy raro, vamos, y el mayor de ellos es tan bueno conduciendo que sólo con mencionar las letras FD todo el mundo sabe de qué coche se trata. Después de hablar un rato, quedan para competir el sábado siguiente y se marchan a velocidades de vértigo fardando de coches caros, contra los que no pueden competir nuestros pobres (nunca mejor dicho) protagonistas.

Mientras el grupo de amigos se dispersa y se van a sus casas, *Keisuke*, el más joven de los hermanos millonarios, que se había quedado en el monte a conducir un rato más, ve unas luces en el retrovisor que se le acercan más y más hasta que después de muchas curvas consiguen adelantarlo, pero la sorpresa será enorme cuando vea que el coche que le pasa es un Hachi Roku AE86 Trueno (de ahí el nombre, 86 se pronuncia HachiRoku, y viene a ser el equivalente a un Renault 5 pero japonés). *Keisuke* pilla un cabreo de narices por haber sido humillado de esa forma, y va a hablar con *Iketani* diciéndole que quiere competir solamente contra el Trueno.

Pero *Iketani* se queda a cuadros porque no sabe quién es, le pregunta al jefe de la estación de servicio por si sabe algo. La respuesta puede ser más sorprendente: le dice que conoce a una persona que tiene un Trueno blanco que

sale siempre de noche, que de joven conducía muy bien y que era un loco entrando en las curvas a 1000 por hora, se está refiriendo al padre de *Takumi*, *Bunta Fujiwara*.

Rápidamente *Iketani* va a hablar con *Bunta* y le pide por favor que compita contra *Keisuke* porque es muy bueno, pero *Bunta* le contesta que no correrá ni borracho, que esas cosas las debe de resolver él solo como un buen Street Racer. Al volver a casa *Iketani* tiene un accidente y se queda sin coche, de forma que sólo *Bunta* puede correr. Vuelve a ver a *Bunta* todo vendado y hecho polvo y le suplica que vaya a correr por él, diciéndole *Bunta* entonces que ya veremos.

El padre se queda pensando sobre ello y de repente aparece *Takumi*, que le pide el coche el domingo para ir a la playa (con la chica, por supuesto :P). A *Bunta* se le ocurre una idea: le dice que si el sábado va al monte Akina y vence a *Keisuke* le deja el coche el domingo y además con el depósito lleno. Al principio no parece que le hace gracia, pero al final acaba accediendo.

¡Acelerando!

Evidentemente, la que se arma en el monte Akina es tremenda cuando en vez de ver salir a *Bunta* del coche sale *Takumi*. Él les explica que su padre le ha dicho que si gana le dejaba el coche con el depósito lleno al día siguiente, pero *Itsuki* y sus amigos no creen que sea capaz de derrotar a *Keisuke*. Sin embargo, y como ya habréis adivinado, fue *Takumi* quien adelantó a *Keisuke* y no su padre.

De todas formas, como es el único de la zona de Akina que está dispuesto a competir, y además lleva el Trueno que *Keisuke* quiere derrotar, no queda otra opción, hay que correr. Comienza así la carrera, que por cierto ha levantado mucha expectación, reuniendo a un montón de grupos de Street Racers que acuden a ver qué máquina fue la que pudo con *Keisuke*.

Nadie espera en serio que *Takumi* gane la carrera, pero para sorpresa de todos lo hace, y es aquí cuando de verdad empieza la serie, porque a partir de ese momento comienzan a aparecer Street Racers de todas partes para competir contra *Takumi*, porque que un Trueno gane a coches tan potentes no es nada normal. Y a partir de ahí, carreras impresionantes, un guión bastante sólido que no aburre, momento de gloria para todos y no sólo el protagonista, y unos coches para quitar el hipo (si entendéis algo de coches, hay que decir que salen prácticamente toda la crema y nata de los coches japoneses).

[illegible]tiendo quinta...

Si [illegible] gustan los coches, procura conseguir esta serie, que ad[illegible]s de ser muy reciente está muy bien hecha (los coches es[illegible] creados por ordenador y da una sensación d[illegible] [illegible]dad muy buena). Si te gustan los juegos de [illegible]reras, **Initial-D** está hecho para ti, chicas incluidas [illegible] no [illegible] las mujeres que aquí estáis de lado, no [illegible] *Mako* y [illegible]*ko* os dejarán [illegible] la boca abierta al verla [illegible]ducir.

En lo que respecta a la serie en conjunto, tiene dos temporadas ya finalizadas y emitidas (y fansubeadas :p) de 13 episodios la primera y de 26 la segunda, además existe una película, un capítulo especial aparte sobre las dos chicas que conducen y su vida amorosa (tranquilos que también salen algunas carreras), y un documental/concurso de imagen real con el logo de la serie en la que unos japoneses salen contestando preguntas a lo 50x15 a una enfermera (diosss) mientras otros les pegan collejas con martillos de goma (después aparecen haciendo el cafre con Truenos auténticos y cámaras por todos los lados en plan "aprende a derrapar con un Trueno", tremendo, en serio). También existe una recreativa de conducción creada por SEGA sobre la serie que tiene una pinta impresionante, aparte de los videojuegos para consola, el manga (el anime es adaptación), pósters, música de la serie, y el largo etcétera de siempre. Ah, sí, y actualmente está en producción la tercera temporada.

Enchufando el loro...

En lo que respecta a la música, el grupo japonés llamado Avex es el encargado de la banda sonora de la serie, componiendo unos temazos marchosos y discotequeros que hacen que tu adrenalina fluya por todos los rincones de tu cuerpo. Infinidad de temas que no son precisamente J-POP "clásico", ya que [illegible] un estilo propio llamado Eurobeat. En fin, resumiendo, la discografía de **Initial-D** va ya por el CD recopilatorio n°[illegible] parece que aún están por salir más y más CDs.

Espero que esto os haya servido de guía y así no de[illegible] [illegible]apar la oportunidad de disfrutar esta serie, porque [illegible] [illegible]bilidades de que la tra[illegible]an son un poquillo escasas [illegible] [illegible]pre...

[illegible]ael [illegible]

Con **[illegible]izuru** en el as[illegible]

LOVE HINA

DEBO CUMPLIR LA PROMESA

Ladies and gentleman, es para mí un gran honor presentarles la serie revelación en Japón tanto en manga como en anime del 2000, una joya cuyo manga ahora podremos disfrutar de la mano de Glénat, pues para estas fechas en que leéis esto ya debería haber aparecido el primer tomo. Señoras y señores, estoy hablando de LOVE HINA.

Este fantástico manga que nos hará disfrutar cual niño con juguete nuevo y con el cual ya no tendremos razones para releernos por vigésimo sexta vez el manga de **Johnny y sus amigos** (**KOR**) o el de **I"s** (con la excusa de que "no editan nada que me interese") es uno de los más actuales y esperados por el panorama otaku español. Y no en vano es de los más esperados, ya que una historia divertida, un chico torpe, y muchas chicas de buen ver a su alrededor propician muchas situaciones comprometidas para nuestro protagonista:).

Pese a que en el número 16 de Minami ya se habló extensamente de esta serie, este artículo estará más centrado en el manga, cuya historia difiere un poco del anime (básicamente cambian algunos rasgos de los personajes y algunas situaciones, así como el orden en el que se suceden, pero en esencia sucede lo mismo tanto en el manga como en el anime). Aunque también se ha hecho una edición en tomos con imágenes del anime de **Love Hina**, ésta no se comentará en este artículo.

Y ¿cómo empieza todo esto?

Urashima Keitaro ha suspendido por segunda vez el examen de ingreso a la universidad de Tokio (la más prestigiosa del país), también llamada Toudai. Pero claro, ¿qué razón puede tener un zoquete cono *Keitaro*, que se equivoca en las sumas más elementales, para querer entrar en la universidad más difícil del país? Pues bien, la razón por la que *Keitaro* quiere entrar en dicha universidad es porque cuando era pequeño una niña le explicó que si un chico y una chica se encontraban de mayores en Toudai, vivirían juntos y felices por siempre, y después de explicarle esta leyenda, los niños prometieron que se encontrarían de mayor en Toudai. Puesto que nuestro protagonista no es un ligón que digamos (vamos, que tiene menos éxito con las mujeres que un peine en una convención de calvos) su meta en la vida es reunirse con esa chica en Toudai y ser feliz con ella para siempre, así que decaído por no poder cumplir la promesa y sin ningún techo bajo el que cobijarse (puesto que había prometido a sus padres que si suspendía se independizaría) se encuentra yendo a ver a su abuela para pedirle alojamiento en su pensión (llamada pensión Hinata).

Al llegar a la pensión (que es gigantesca) no encuentra a nadie en ella, y al descubrir unos baños termales decide tomarse un baño. Mientras está pensando en quedarse a estudiar allí para presentarse por tercera vez al examen de ingreso, entra en los baños una chica tapada tan sólo con una toalla que lo saluda en un tono muy amistoso. Nuestro protagonista se queda petrificado, y de repente la chica se le tira encima preguntándole si cree que le han crecido los pechos. La pobre chica (de nombre *Naru Narusegawa*) sin gafas es cegata y había confundido a *Keitaro* con una amiga, pero no tardó mucho tiempo en darse cuenta de su error al tocar algo duro que estaba creciendo. Así, al ponerse las gafas descubre que no es la amiga que esperaba y además que ¡¡es un chico!! y ¡¡está en los baños con ella!! Rápidamente pide auxilio mientras *Keitaro* sale por patas del lugar pensando en que por error debió meterse en la zona de las chicas. En la huida va provocando otros incidentes que hacen que el número de chicas con ganas de romperle la cara aumente, hasta que finalmente es arrinconado y apalizado por ellas. Después de recibir tal somanta palos las chicas le informan de que esa pensión es única y exclusivamente para chicas y se disponen a llevarle a la policía cuando para suerte de nuestro prota aparece la tía de *Keitaro* y lo salva.

La situación de la pensión no es muy buena para el pobre *Keitaro*: Las chicas lo odian, y su abuela se ha jubilado y se ha ido a dar la vuelta al mundo. Visto el panorama, nuestro protagonista decide marcharse de la pensión, pero justo antes de salir su tía provoca un malentendido y las chicas creen que *Keitaro* es estudiante de Toudai. Es increíble como este simple dato hace cambiar la opinión que tienen todas respecto a *Keitaro* (menos *Narusegawa*, la chica de los baños termales). Todas aceptan que se quede (incluso *Narusegawa*, que se ve un poco coaccionada por el resto de chicas), y de esta manera nuestro prota pasa a vivir en la pensión junto con un buen grupo de bellezas.

La cosa no dura mucho, puesto que al poco descubren que *Keitaro* no es estudiante de la universidad y le echan, pero antes de que *Keitaro* se vaya su tía le entrega un telegrama de su abuela que dice que en su testamento le deja toda la propiedad de la pensión y todo lo que haya dentro, bajo la condición de que sea el kanrinin (encargado de la pensión). ¿Quién podría decir que no a esta condición?

A partir de entonces *Keitaro* pasará a ser el kanrinrin de la pensión, mientras se prepara para el examen de ingreso a Toudai (por tercera vez). Pero esta vez contará con la ayuda de *Naru Narusegawa* (sí, la de los baños:P), que también se está preparando para el mismo examen. A medida que se desarrolla la serie podremos ver cómo *Keitaro* sentirá algo por esta chica, y a la inversa, pese a que esta chica es con la que más malentendidos tiene (y la que más le pega). Por supuesto ella en todo momento negará que le guste *Keitaro*.

A lo largo de la serie irán apareciendo nuevos personajes entre los cuales la que más repercutirá es una chica llamada *Otohime Mutsumi*. Una chica algo delicada de salud que se unirá al trío amoroso *Narusegawa-Keitaro-Mutsumi* (¡bien1, seguro que nuestro pobre protagonista recibe más palos:)).

Así es como empieza la historia de **Love Hina**, y con la cual iremos conociendo a *Keitaro* y a todas las residentes de Hinata en su vida cotidiana. ¿Llevará bien *Keitaro* el trabajo de encargado en la pensión? ¿Aprobarán *Keitaro* y *Naru* el examen de Toudai?, es más, ¿aprobara *Keitaro* algún día? (Porque mira que es difícil estudiar en Hinata...).

Bueno vale, pero dime más cosas del manga

El autor de **Love Hina** es *Ken Akamatsu*, y si bien hasta hace poco no era famosillo, este manga le ha valido su lanzamiento. De hecho, el manga de **Love Hina** es uno de los 10 más vendidos en Japón, así que ya podéis imaginaros el éxito de la serie.

Se empezó a publicar en 1999 en la revista semanal "Shonen Magazine", y ya se han recopilado 13 tomos. El 17 de Enero saldrá a la venta el tomo 14 en Japón, que pondrá punto y final a la serie (en efecto, es el último). También se están editando unos tomos bilingües en inglés/japonés que harán las delicias de todo estudiante de japo. Además de todo esto, existe un tomo especial numerado como 0 que incluye muchas páginas a color y pegatinas, y en el que hay biografías de los personajes, bocetos, encuestas, una entrevista a *Ken Akamatsu* y alguna cosa más que sabría qué es si supiese japonés ^_^U.

En cuanto al dibujo, opinad vosotros mismos, supongo que a lo largo del artículo podréis ir viendo páginas de muestra. Tan sólo comentar que si os gustan las chicas *Katsura*, os gustarán las chicas de **Love Hina** :-).

Y la edición de Glénat, ¿será buena?

Sí. Para empezar, de aspecto será prácticamente igual a la versión japonesa, con el mismo formato, sobrecubiertas, etc, y la traducción estará muy cuidada, ya que de ella se encargan *Marc Bernabé* y *Verónica Calafell* (dos grandes del mundillo y de los más solicitados). En cuanto a la rotulación y los retoques de interior, estarán perpetrados (XDXDXD como si fuese un crimen XDXD, no no, en serio, que estarán muy bien) por *Cristina Ruiz*, una nueva rotulista de Glénat que ha demostrado dar excelentes resultados.

Además, han utilizado para el diseño de caracteres y onomatopeyas un tono más "juvenil" que en las anteriores series de Glénat, dándole así un tono menos "duro" que en series más maduras como **Dragon head** o **Blame!** y un tono menos infantil que en **Sakura**.

Otro aspecto muy bueno de la edición de Glénat es que los tomos incluirán todos aquellos bocetos y extras que tuviesen los tomos japoneses. Por ejemplo, el tomo 1 incluye los bocetos de personajes que hay al final del tomo japonés. Una práctica que ha empezado a utilizar Glénat (ya con los tomos de **Saint Seiya**) y que sin duda gusta mucho a los lectores.

En cuanto a los tomos que va a editar Glénat, aunque lo normal es comprar 5 ó 6 tomos y editarlos para ver si se vende bien (y en caso de que se venda bien seguir comprando la serie), Glénat ha apostado fuerte por **Love Hina** y ha comprado la totalidad de la serie (los 14 tomos), ya que están seguros de que funcionará bien. Lo más probable es que hagan una tirada larga de ejemplares y después ajusten la tirada a la respuesta del público. En cuanto al tomo 0, es muy posible que acaben editándolo, pero tardará bastante, ya que han de ver qué acogida tiene la serie y en caso de que sea buena les llevará tiempo sacarlo, ya que es bastante complejo de traducir y rotular.

Y si hablamos de una edición española hemos de hablar del sentido de lectura, la impresión, el papel, el encolado, etc... Pues bien, el sentido de lectura será el japonés. En cuanto al resto, no puedo decir nadar, ya que por retrasos en la edición no me han podido proporcionar ningún tomo de prueba, pero es de esperar que mantendrá la gran calidad de sus otras series (**Sakura**, **Ranma 1/2**, etc...).

Y si os estabais preguntando por qué Glénat tarda tanto en editar **Love Hina** es simplemente porque han tenido retrasos con los japoneses y han cambiado de imprenta, pero aun así, Glénat ha dejado claro que quiere editar el primer tomo antes de que finalice el año (aunque estaréis leyendo esto en enero del 2002, yo lo estoy escribiendo en noviembre del 2001). En cuanto al precio, es de suponer que será el mismo que en sus anteriores publicaciones, 1200 ptas. cada tomo (¡uyyá!, pero si estamos en enero ya hemos de hablar de euros, en ese caso serán aproximadamente 7.21 €). (Toda esta información ha sido facilitada por las altas esferas de Glénat, así que es verídica (nosotros no hablamos en base a rumores como otros)).

En resumidas cuentas

De la mano de Glénat, la editorial que mejor edita en nuestro país, nos llega **Love Hina**, uno de los últimos éxitos en Japón, en donde aún está causando furor.

Personalmente creo que es una serie que puede hacer mella en uno. En su época se convirtieron en clásicos **KOR**, **Maison Ikkoku**, **Ranma ½**... convirtiéndose en la serie preferida de muchos otakus. ¿Será **Love Hina** un clásico de esta época? Sólo el tiempo lo dirá, pero para empezar, se ha convertido en mi serie favorita. ¿Le darás una oportunidad a *Keitaro* y compañía para conocerlos? Espero que sí.

Joan Fuentes (Nescafe)

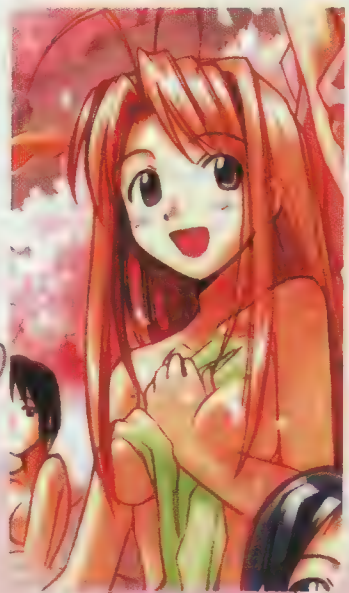
Y ¿quiénes son los protagonistas?

(Las medidas de los personajes son las correspondientes a las del principio del manga. Esto lo digo porque más adelante dichas medidas cambian, crecen un poco, les crecen los pechos y en resumen se vuelven más macizas, jejeje, aunque en el caso de algunos personajes que no aparecen hasta cierto tomo, como *Mutsumi*, las medidas son las originales).

Keitaro Urashima

Nacimiento: 5 de Enero de 1979 (19 años)
Grupo sanguíneo: AB
Altura: 171 cm
Peso: 63 Kg
Zodiaco: Capricornio
Es un joven tímido que pasa de la depresión más profunda al mayor estado de excitación (¬¬ no, de ese tipo no) en un abrir y cerrar de ojos. Aunque tiene mucha vitalidad, es muy distraído, y a causa de eso se verá metido en muchos problemas y en muchos malentendidos (y más todavía viviendo en una pensión de chicas). Su hobby es la purikura (coleccionar fotos adhesivas), pero como nunca ha tenido novia todas las fotos son suyas (sólo aparece él). Desde pequeño ha crecido un poco marginado por el resto del mundo ya que no tenía ninguna cualidad y era un desastre en todo, así que creció con la esperanza de encontrar en Toudai a la chica con la que se había prometido a los 4 años y así casarse y ser feliz. Pero esto no ha sido posible debido a que es tan malo en los estudios que ya ha suspendido el examen de ingreso a Toudai dos veces. Quiere llegar a ser abogado.
A lo largo del manga iremos observando cómo irán cambiando sus sentimientos respecto a *Narusegawa* y a aquella promesa que hizo de niño.

Naru Narusegawa



Nacimiento: 25 de Marzo 1981 (17 años)
Grupo sanguíneo: A
Altura: 163 cm
Medidas: 83-56-86
Zodiaco: Aries
Naru es una chica dulce, guapa, simpática y con mucho carácter que os enamorará a más de uno ^_^. Eso sí, mejor no le hagas enfadar porque pega unos puñetazos... (preguntaselo a *Keitaro* XD). Pese a que al principio se opone a que *Keitaro* se quede en Hinata no tardará mucho en hacerse amiga de él (aunque cada dos por tres dejará de hablarle por "malentendidos"). Se está preparando para el examen de ingreso a Toudai y es una estudiante excelente.
A lo largo de la serie iremos viendo un cambio de actitud frente a *Keitaro*, y celos, muuuchos celos, aunque ella nunca diga que le guste (y lo niegue constantemente)

Mutsumi Otohime

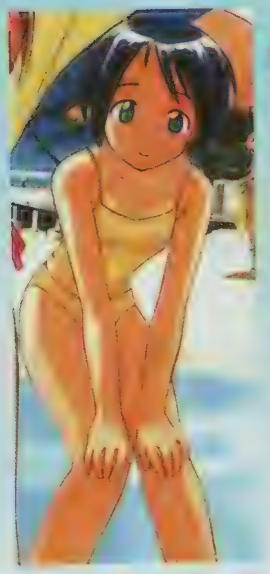
Nacimiento: 3 de Marzo de 1978 (21 años)
Grupo sanguíneo: B
Altura: 162 cm
Medidas: 90-56-85
Zodiaco: Acuario
Mutsumi no aparece hasta el tercer tomo. Es una chica muy guapa y simpática, pero con un ligero problema de salud, y es que se desmaya en cualquier sitio. Es muy distraída, y su mala suerte recuerda mucho a la de *Keitaro* (más de una vez se oirá decir a *Naru* que ella y *Keitaro* son iguales). Aunque es muy lista y en las pruebas anteriores al examen siempre saca notas excepcionales, ha suspendido el examen de admisión a Toudai tres veces, y se dispone a presentarse por cuarta vez. La causa de sus suspensos suele ser o uno de sus desmayos en mitad del examen, o que se pone tan nerviosa que no recuerda poner su nombre en el examen. La razón por la que quiere entrar en Toudai es que cuando era pequeña se prometió con alguien para entrar en dicha universidad (os suena, ¿verdad?).
Esta chica será la que provocará celos a *Naru*, y no será en vano puesto que más de una vez dice que le gusta *Keitaro* (y más de una situación comprometida causará).

Mitsuna Konno

Nacimiento: 31 de Agosto de 1979 (19 años)
Grupo sanguíneo: B
Altura: 164 cm
Medidas: 87-58-83
Zodiaco: Virgo
Residente de Hinata que fue compañera de *Naru* en el instituto. Es muy amiga de *Naru*, aunque a veces haga unas cosas que ni su peor enemigo (je je, como la vida misma XD). Si tuviese que decir dos palabras de esta chica serían "alcohol" y "caradura", puesto que le gusta mucho beber y "tiene una jeta que se la pisa" abusando del pobre *Keitaro* siempre que puede (no, sexualmente no, ya le gustaría a él :P).

Suu Kaolla

Nacimiento: 11 de Enero de 1985 (13 años)
Grupo sanguíneo: O
Altura: 151 cm
Medidas: 75-55-83
Zodiaco: Capricornio
Esta chica es la más alegre del grupo. No para, no se está quieta ni a la de tres (es muy hiperactiva). Siempre está creando artilugios nuevos o saltando sobre la gente. Normalmente estará cerca de *Motoko*, pero cuando deba abandonar Hinata por un tiempo tomará relevo con *Keitaro*, amargándole la vida.
La luna roja provoca un cambio hormonal en ella haciéndole parecer mayor y más madura (sí, vale, y se pone más buena, hala ya lo he dicho :P).



Shinobu Maehara

Nacimiento: 15 de Noviembre de 1985 (13 años)
Grupo sanguíneo: O
Altura: 147 cm
Medidas: 68-52-72
Zodiaco: Escorpión
Esta chica inocente y guapa (como todas las de Hinata) es la más dulce y sensible de la pensión. Al principio del manga es una chica muy tímida, pero conforme avanzamos en la historia va dejando la timidez de lado (aun así sigue siendo muy tímida). Poco sabemos de su procedencia, tan solo que reside en Hinata por problemas familiares. Es muy buena cocinando y le gusta *Keitaro*, al que siempre llama *Senpai*.

Motoko Aoyama

Nacimiento: 1 de Diciembre de 1982 (15 años)
Grupo sanguíneo: A
Altura: 173 cm
Medidas: 84-59-82
Zodiaco: Sagitario
Para variar nos encontramos con otra belleza. Esta chica de apariencia tranquila estudia el manejo de la espada que le ha sido inculcado por su familia (forma parte de una familia de expertos en Kendo).
Pese a que normalmente es una chica muy tranquila, si hay que castigar a *Keitaro* o amenazarle con cortarle el cuello lo hace la primera (el filo de su katana y el cuello de *Keitaro* son viejos amigos, jejeje).
Parece ser que no tiene muy buen concepto de los chicos debido a un incidente que tuvo en la infancia con su hermana y el novio de la misma (los pilló en un momento algo íntimo, jejeje), siendo una de las razones por las que no es muy femenina y siempre va vestida con el traje de Kendo. Conforme avance la historia el resto de personajes y en concreto *Keitaro* le irán mostrando su lado femenino.

Seta Yasunori

Este profesor de Toudai que fuma mucho y no sabe que existe el pedal del freno fue tutor de *Naru* en su juventud, y fue una de las causas que le llevaron a entrar en Toudai. Lo del pedal del freno es porque NUNCA frena, y cuando tiene que parar con su furgoneta siempre se estampa contra algo (eso si la furgoneta que conduce no cae del cielo). Más de una vez está a punto de atropellar a nuestros protagonistas, y aunque siempre sale sangrando de su furgoneta, no le da mucha importancia.
Hace años se fue al extranjero para dedicarse a la arqueología (su carrera) y hace pocos meses que volvió con su hija *Sarah* para enseñar en Toudai.
Contratará a *Keitaro* para que le ayude en su labor de arqueología varias veces.

Sarah MacDougal

Es la hija de *Seta* y está muy mimada. Su mayor entretenimiento es romper todos los restos arqueológicos de su padre en la cabeza de *Keitaro*.
Aunque al principio vive con su padre en una furgoneta en el campus de Toudai, los viajes de su padre le obligarán a quedarse en Hinata.

Haruka Urashima

Nacimiento: 21 de Junio 1971 (27 años)
Grupo sanguíneo: B
Altura: 169 cm
Medidas: 85-58-83
Zodiaco: Géminis
Es la tía de *Keitaro* y la encargada de la pensión Hinata en ausencia de *Hina* (la abuela de *Keitaro*), aunque esto cambiará cuando *Hina* deje la pensión a *Keitaro*. Normalmente suele ocuparse de una casa de té que hay cerca de la pensión.
No parece una chica muy despierta, siempre con un cigarrillo en la boca, pero aunque no lo exprese es la que más se percata de las cosas que suceden en Hinata.
Conforme avance la historia se descubrirá que conoce a *Seta* desde hace mucho tiempo.

Hot Springs Tamago

Aquí tenemos a la mascota de la serie. Esta tortuga hembra capaz de volar es un regalo de *Mutsumi* en el tomo 3, y se dice que procede de unos baños termales. Es un poco rara, aunque quizá sea cosa mía, pero nunca he oído que una tortuga escriba (llamadme inculto...).
Está constantemente en peligro debido a que *Suu* se la quiere comer, pero por suerte para nuestra mascota, siempre falla.

Liddo-Kun

Es un peluche que posee *Narusegawa*, cuyo origen es una serie de anime que emitían cuando *Naru*, *Mutsumi* y *Keitaro* eran niños (algo así como un peluche de *Pikachu* en la actualidad). Ella no recuerda quién se lo regaló, pero lo tiene desde hace muchos años.
Aunque sólo parezca un peluche, es una pieza importante en la promesa que hizo *Keitaro* cuando tenía 4 años (la de ir a Toudai).

EL ALMANAQUE DE MI PADRE

Un paseo por los recuerdos

Entre los numerosos lanzamientos de este salón del manga de Barcelona (que los más afortunados ya estaréis disfrutando), la editorial Planeta ha decidido sacar al mercado dos títulos de temática adulta con los que pretende estrenar una nueva colección que ha dado en llamarse "*Colección Pachinco*". Con esta apuesta por un manga diferente la editorial pretende captar a otros sectores del público a los que aún no ha conseguido llegar, así como a todos aquellos aficionados a los que **Pokémon** comienza a parecernos un poco infantil.

Los dos mangas con los que inaugura esta colección son: **Monster**, de *Naoki Urasawa*, que quizá resulte familiar a más de uno gracias a la magnífica fanedición que estuvo un tiempo circulando por ahí; y **El almanaque de mi padre** (**Chichi no Koyomi**), magnífica creación de *Jiro Taniguchi* que sirve como título a esta reseña . Con estas dos obras se inicia una nueva época dorada para el género "seinen", el cual ha sido muy maltratado en nuestro país y del que contamos con muy pocos exponentes en nuestras librerías (**Hotel Harbour View** [también de *Jiro Taniguchi*] y **Judge, juez de las tinieblas** [publicadas ambas por Planeta]; el reciente **Dragon Head** [Glénat]; y poco más. [Bueno, sí, quizá alguno me hable de **La espada del inmortal**, o **Berserk**, pero lo cierto es que las considero más cercanas al shonen]).

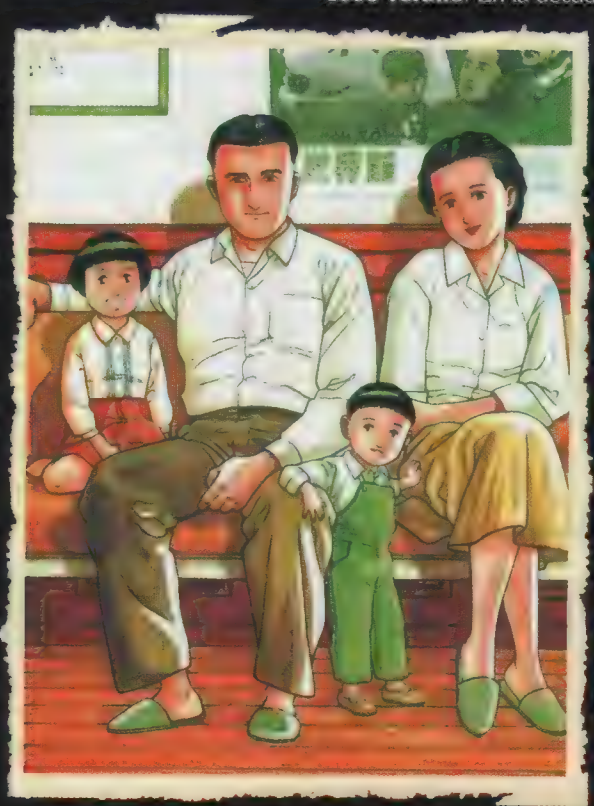
Un autor diferente

Jiro Taniguchi se identifica con una rama del manga denominada "seinen". Dicho género viene a ser el equivalente a las novelas negras o al conocido "pulp" americano, término que se hizo famoso a finales de los 90 gracias a la película de *Quentin Tarantino* "**Pulp fiction**" (película que trajo de regreso a las pantallas al inimitable *John Travolta*, aunque eso sí, algo menos atlético y con menos gomina que en su época de "bailongo"). El género "seinen" se caracteriza por unos diseños más realistas y por poseer un guión de temática más madura que el resto de los sub-géneros de manga, sin que ello quiera decir que sus páginas estén llenas de "tetas y culos". Dentro del "seinen" podemos encontrar obras de muy diversa índole, desde la historia de un hombre que se va a dar un paseo y nos enseña todo lo que observa (**Aruku Hito**) hasta la vida de un misterioso nipón que es enviado a Nueva York en busca de venganza (**New York no Benkei**).

Taniguchi se aleja de la idea preestablecida de "manga" tal y como se entiende en nuestro país. El no dibuja chicas monas ni guerreros de grandes ojos y largos cabellos rubios, sino que nos presenta personajes humanos cuyos diseños pretenden rozar la realidad. En el manga **New York no Benkei** (*Benkei en Nueva York*), una de sus obras más aclamadas, *Jiro* plasma unos personajes oscuros que viven y matan en un mundo corrompido con una sola motivación: La venganza. En este manga, por cierto, se alude a New York como "*la capital del diablo*", y es que debemos tener en cuenta que *Jiro Taniguchi* es hijo del Japón de la postguerra. Durante su adolescencia todavía están recientes los "accidentes" nucleares de Hiroshima y Nagasaki, y esto influye, sin lugar a dudas, en su forma de contemplar y comentar el mundo que le rodea. Una vez más los desastres de la guerra demuestran que incluso entre el horror y sufrimiento aún puede surgir la flor del genio creador.

Jiro Taniguchi nace el 12 de agosto de 1947 en Tottori (conciudadano de *Gosho Aoyama*, muy conocido por estos lares gracias a **Detective Conan**). En los años 70 comienza a trabajar como dibujante, e inicia su carrera con la obra **Un seco verano**. En la década de los 80 se asocia con varios guionistas con los que su dibujo iría cobrando nombre. Destaca especialmente la época en que forma equipo con *Sekigawa Natsuo*, con el cual llevaría a cabo algunas historias de detectives (¿pero qué pasa con la prefectura de Tottori? ¿Les pagan por hablar de detectives o qué?), **La ciudad indefensa** y **El tiempo de Botchan** entre otras.

Con los años 90 decide independizarse y comienza a trabajar en solitario, creando series tan buenas como **Aruku Hito** (*El hombre caminante*), de la cual ya hemos hablado y que por cierto es una de sus pocas obras que no fue serializada por Big Comics, siendo en este caso publicado íntegramente por la editorial Kodansha; o **Buranka** (*Blanca*), que sería continuada posteriormente por **Kami no Inu**



(*El perro de Dios*) e **Inu o Kau** (*Resucitando a un perro*), en las cuales narraba la leyenda de *Blanca*, un perro de combate militar creado por ingeniería genética, y la historia de sus cachorros. Es en este momento cuando da vida a **El almanaque de mi padre**, dotando a su obra del tono maduro de la experiencia y la edad que le acompaña.

El dibujo destaca por la anatomía de sus figuras (más cercanas a los cánones realistas que a los del manga) y por su trazo detallista que da gran importancia a las impresiones y al sentimiento, sin perder por ello la limpieza y estilismo que caracterizan a este autor, que con su pluma llega a rozar el realismo como muy pocos consiguen. Estas características del trabajo de *Taniguchi* denotan el efecto que las corrientes del cómic europeo causan en el autor. Junto a muchos de los grandes, *Jiro Taniguchi* recibe una gran influencia de *Moebius (Jean Giraud)*, autor entre otros de **Blueberry**.

De *Jiro Taniguchi* pudimos ver aquí en España otra obra, de la que sólo una parte se publicó en la Shonen Magazine. Quizás de un estilo demasiado radical para esa revista. **Sobrevivir en la nueva era glaciar** era una serie que prometía, pero de la que apenas vimos nada. *Jiro* nos narraba en este manga la historia de un grupo de gente que vive en una base en el polo norte, y sus aventuras cuando se ven obligados a salir de ésta.

Una historia de padres e hijos

Yôichi Yamashita es un joven que regresa a su ciudad natal para asistir al funeral de su padre. Obsesionado por la visión que tiene de éste, un ser mediocre y oscuro hacia quien jamás mostró ningún tipo de afecto, *Yôichi* acude a regañadientes, pero los comentarios de algunos asistentes y la visión de viejas caras conocidas hacen que lo envuelva la nostalgia.

Acosado por los recuerdos, *Yôichi* regresa a esos días de juventud en los que los sentimientos propios de la infancia le llevaban a querer y admirar a sus padres; justo antes de que un tremendo incendio destruyera su hogar y abrasara sus esperanzas hasta dejarlas reducidas a cenizas. Movido por estos recuerdos, *Yamashita* comienza a investigar sobre la figura del fallecido, y ayudado por antiguas fotos y los comentarios de viejos amigos, irá tomando forma una nueva imagen del hombre que una vez fue su padre.

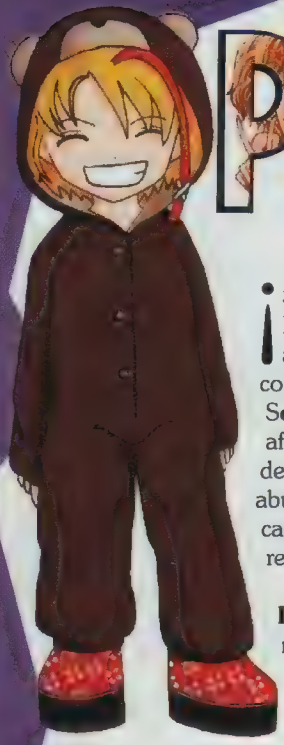
Jiro Taniguchi nos habla en su obra de los sentimientos de los hijos hacia sus padres, del paso del tiempo en dichas relaciones, y de cómo surge la tristeza cuando vemos que la ocasión ha pasado y ya es demasiado tarde. Con un respeto que sobrecoge el corazón, el autor relata un drama casi tan antiguo como la historia misma de la humanidad. En algunos momentos incluso llega a recordar a ese exponente de la poesía española que fue *Jorge Manrique*, y cual si de las "**coplas a la muerte de mi padre**" se tratara, nos narra esta elegía visual en la que el protagonista podría ser cualquiera de nosotros.

El estilo de *Jiro* se presenta en **El almanaque de mi padre** algo más cercano al "seinen" que el de su otra obra anteriormente publicada en España, **Hotel Harbour View** (publicada por Planeta en un único tomo que sólo los más veteranos poseerán). Su trazo retrata perfectamente la emotividad que llega a surgir en algunas escenas, y si bien no alcanza la complejidad que podemos ver en **Aruku Hito** (de trazo y temática parecida a **El hombre tras el tornado**, publicada en "*el Víbora*" allá por los años 80-principios de los 90), sí que se corresponde perfectamente con lo que *Taniguchi* desea contarnos.

El almanaque de mi padre es, en definitiva, una obra que se aleja bastante de todo aquello que hayamos podido leer anteriormente: una obra destinada a convertirse en obra de culto para algunos, y basura aburrida para otros. Algunos tal vez tengan reparos en hacerse con ella recordando el pequeño fiasco que **Hotel Harbour View** supuso para muchos lectores (tengamos en cuenta que esa que edición fue realizada a partir de la publicación americana, la cual tenía algunos guiones cortados). Sin embargo, en este caso nos encontramos ante una obra perfectamente adaptada y traducida, y no debemos dejar pasar esta oportunidad de dar un paso más en nuestra afición y descubrir que "manga" no es sólo grandes espadas sangrientas, niñas pequeñas cazadoras de cartas ni adolescentes prepúberes que pilotan ángeles-robots (o lo que sean), sino que manga es todo aquello que refleja la vida y la fantasía y nos ayuda a ser un poquito mejores, o al menos, más felices. (Aunque claro, siempre existirán excepciones, pues si no...¿Cómo deberíamos llamar a **Neon Genesis Evangelion**?) ^_^U.

Rafa del Río "Gatsu"

PREGÚNTALE a RAY

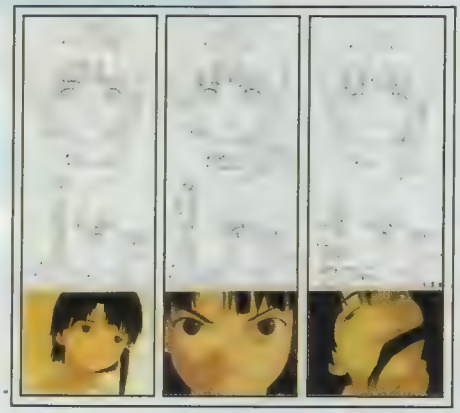


¡Sed bienvenidos a la joven sección de Preguntas Más Frecuentes! Este mes analizaremos algunos de los puntos más conflictivos de una serie de por sí polémica: **Serial Experiments Lain**. Muchos aficionados han tachado esta producción de *Pioneer* de demasiado complicada, aburrida y sin sentido (entre otros muchos calificativos), a pesar de ser una obra relativamente corta.

Para demostrar que **Serial Experiments Lain** no merece ni mucho menos la leyenda urbana que le precede, analizaremos algunos detalles que podrían estropear la sorpresa al lector no iniciado en la temática de la serie; así que recordad que para aprovechar al máximo los contenidos ofrecidos en estas páginas es recomendable que visionéis primero los trece episodios originales (algo relativamente fácil, ya que se encuentran disponibles en plataformas de televisión digital, y formatos VHS y DVD). ¡Empecemos!

¿De dónde proviene Lain?

El diseño y creación de un sistema avanzado de software -basado en el proyecto Xanadu- para acceder e intercambiar información a traves del Wired (La Red) por parte de los *Laboratorios Tachibana* desencadena el conflicto entre **Masami Eiri** (uno de los principales responsables) y los directivos de la compañía de hardware. *Tachibana* está interesada, al contrario que **Eiri**, en construir y distribuir dispositivos que puedan ayudar a los usuarios a conectarse.



Eiri estudió y basó su trabajo en la Resonancia Schumann y el proyecto KIDS, y cree que los humanos pueden interconectarse mediante el inconsciente sin la ayuda de ningún tipo de periféricos. Tan convencido está de esta capacidad humana de comunicación que secretamente desarrolla un sistema de conexión directo en los últimos protocolos creados por *Tachibana*.

La compañía se da cuenta de que sin dispositivos no hay negocio para sus productos, y despiden a **Masami Eiri** cuando descubren su última jugada. El científico ha conseguido, de todos modos, comunicarse dentro de la inconsciencia colectiva, y se suicida al considerar que no tiene necesidad de su cuerpo. **Eiri**, creyendo ser el primero en evolucionar hasta ser un Dios, pretende reclutar a otros humanos para que le sigan en su cruzada.

Tachibana crea entonces una contra-medida a la influencia de **Eiri** en el Wired: **Lain**. El deseo de la compañía es que a través de **Lain** los protocolos modificados por **Eiri** puedan ser reprogramados. Teóricamente, si el software aprende la importancia de la existencia en el plano físico, prevendrá a la gente de seguir a **Masami Eiri** hacia el Wired.

Los *Laboratorios Tachibana* crean a **Lain**, no **Masami Eiri** (aunque hacia el final de la serie, durante el enfrentamiento entre el científico y la chica, él trate de convencerla de que es su creador para que ella se una a su causa). **Lain** es un sofisticado bio-organismo que puede interactuar en el mundo real como un ser humano, creada como una chica de instituto al cargo de la familia **Iwakura**.

¿Hay más de una Lain?

Existen claramente tres personalidades conocidas como **Lain**: **Lain en el Mundo Real**, **Lain Digital** y la misteriosa y desquiciada **Lain del Wired**. En el Mundo Real, **Lain Iwakura** es una chica apagada y formal con

mirada ingenua. Su nombre se escribe en kanjis. La segunda **Lain** está siempre alerta, manteniéndose constantemente despierta, fría y erguida. Es la personalidad que adquiere **Lain** cuando se conecta al Wired. Su nombre se escribe en katakana.

La tercera **Lain**, cuyo nombre se escribe en romanji, es creación de los **Caballeros**. Su propósito parece ser minar el poder de la auténtica **Lain**. Usando a **Lain del Wired**, los **Caballeros** pueden influenciar y controlar a aquellos que ambicionen encontrar a la auténtica **Lain**, como el **Dios del Wired**. Principalmente, **Lain del Wired** es usada para crear caos y confusión (por ejemplo, en el incidente de la discoteca, en el que el chico consumidor de accela mata en nombre de **Lain**).

Finalmente, se desvela que el cuerpo físico de **Lain** es una proyección de su deseo de existir en el Mundo Real, y que en realidad ella es la encapsulación de la inconsciencia colectiva de la Humanidad. Gracias a **Lain**, todos estamos conectados.

¿Qué sucede con Mika?

Una cosa es segura: **Mika Iwakura** no es la hermana real de **Lain**. Pasa la mayoría del tiempo fuera de casa, alejada del entorno familiar. **Mika** piensa que **Lain** es una chica muy extraña y tiene poca relación con ella.

A pesar de todo esto, **Mika** llama la atención de aquellos que quieren debilitar los poderes de **Lain** en el Wired y se convierte en el primer objetivo elegido por los **Caballeros**. Estos asumen por error que las hermanas **Iwakura** están muy unidas, y usan la tecnología KIDS para controlar a **Mika** y tratar de incapacitar a **Lain** para cumplir su misión (explicada hace unos párrafos).

Los **Caballeros** capturan el alma de **Mika** y la retienen en el Wired, dejando su cuerpo físico en el Mundo Real como un recipiente vacío que va perdiendo humanidad. Las evidencias a estas afirmaciones son:

- El símbolo de los **Caballeros** aparece sobre **Mika** cuando su alma es capturada en Shibuya.
- En el episodio KIDS, el **Profesor Hodgeson** explica a **Lain Digital** que el uso de la tecnología KIDS atrapaba el alma de los niños de las pruebas experimentales en el Wired.
- **Mika** llega a casa y ve otra versión de sí misma. La recién llegada (el alma de **Mika**) se deshace, permaneciendo sólo su cuerpo físico.
- La profecía dice que "El Infierno está repleto de muertos, y los muertos erraran". **Mika** cumple la profecía: su cuerpo sin alma vaga sin designio por la casa de los **Iwakura**.

¿Quién difunde los rumores sobre Alice?

Los **Caballeros**. Este influyente grupo terrorista del Wired pretende que **Lain** deje de aferrarse a su humanidad, con el fin de que adquiera más poder en el Wired, y considera que para que la chica abandone su cuerpo deberá ser rechazada como humana.

Los **Caballeros** usan a **Lain del Wired** para difundir el rumor de la relación prohibida entre **Alice** y su profesor. Quieren asegurarse de que **Alice** descubra que **Lain** es la que está extendiendo el rumor, y de que la rechace una vez esto último haya sucedido. La situación haría que **Lain** viera la futilidad y fragilidad de las relaciones humanas y que se volcara completamente al Wired. Los **Caballeros**, de todos modos, subestiman el lazo existente entre **Lain** y **Alice**. En lugar de rendirse, **Lain** lucha para limpiar su nombre y salvaguardar su amistad; descubre que tiene el poder de acceder a los recuerdos de las personas y lo usa para borrar el rumor de la inconsciencia colectiva.

Eso ha sido todo por esta vez; pero no podemos cerrar la sección sin agradecer los datos y ayuda obtenidos en el conocido ***Cyberia Café*** (www.cyberia-anime.com). Gracias a ellos y a vosotros por leernos una vez más. ¡Hasta el mes que viene!

Kotobuki Ran

SAIGADO COMIC PUBLISHING

El arte de hacer Hentai

Seguramente a muy poca gente le sonará este nombre, sobre todo si no se es aficionado al hentai, ya que desgraciadamente aquí en nuestro país apenas hay publicaciones de este tipo. Pero al margen de esto, Saigado Comic Publishing es la firma de un estudio japonés dedicado al mundo de la parodia erótica (doujinshis), en especial de famosos videojuegos de no menos famosas compañías que causaron y siguen causando furor hoy en día con sus renombrados (y también sumamente explotados, todo sea dicho de paso) juegos.

Saigado Comic Publishing, más conocidos simplemente como Saigado, son seguidores de los videojuegos de la compañía SNK, famosa en el mundo entero por su saga **King of Fighters**, aunque también de otras como Capcom con el inconfundible **Street Fighter** y su eterna saga de juegos. Pues bien, partiendo de ahí, este estudio comenzó a realizar unos trabajos de temática erótica cuyos protagonistas son principalmente las féminas de los juegos, si bien es cierto que también aparecen algunos protagonistas masculinos (aunque pierden protagonismo incluso en las viñetas e ilustraciones (claro que dudo mucho que eso desagrade al público masculino de esta serie)).

Partiendo de la saga **King of Fighters**, Saigado Comic Publishing realizó una serie de doujinshis con el mismo nombre, a los que tituló "**The Yuri and Friends**" y " **The Athena and Friends**" con sus respectivas fechas según se correspondieran con la versión original del juego. Pero además también han publicado unos cuantos números más dentro de esta serie que no siguen las fechas de los juegos, como son los especiales o los tan aclamados por todo el público fiel (y no tan fiel) **Full Color**, que como si duda os habréis imaginado son mangas en edición de lujo con todas sus páginas en un perfecto color, incluyendo ilustraciones. Además de los doujinshis de los videojuegos de SNK también tenemos la serie de "**Sakura and Friends**" basados en el juego de Capcom, **Steet Fighter**. Pero la cosa no acaba ahí, pues la firma Saigado también ha publicado doujinshis de **Evangelion**, como lo oís (más que oír, será leer, en fin ^_^), cuyos títulos son "**Left Eye**" "**Right Here**" y "**Suite for my Sweet**", que fueron sus primeros trabajos doujin y eso se nota especialmente en el trazado de su dibujo, y por si estáis interesados en ellos, diré que es casi imposible hacerse con una de estas joyas del hentai (y fuera del hentai, pues los diseños de los personajes llegan incluso a superar a los originales). Eso sí, parece ser que recientemente han hecho una reedición en la que además se incluían páginas inéditas.

En los últimos meses se han publicado unos trabajos nuevos de este estudio, entre los que se incluye material no doujinshi (aunque sí hentai) que comentaré más abajo.

Con una calidad estupenda

Por supuesto nadie puede negar la calidad de estos mangas, dejando a un lado su temática hentai (aunque sé que a muchos, por más que lo nieguen, les encanta). Los trazos de *Do-Gen Ishoku*, guionista y dibujante de Saigado Comic Publishing, son finos, claros y limpios, llenando las viñetas de dibujos poco engorrosos como hace la mayoría de autores del género hentai, donde tienes que echarle mucha imaginación para saber qué estás mirando en la viñeta. Esto en las publicaciones de Saigado no ocurre en absoluto, incluso en situaciones donde se pueden encontrar a más de dos personajes por viñeta. Otro dato importante del autor es lo realmente bien recreados que están los cuerpos femeninos (en especial los pechos), pues aunque en algunos casos puedan parecer exagerados (como puede verse en alguna ilustración de *Mai*, la luchadora que viste de rojo y lleva abanicos con la bandera nipona) están muy correctos.

Pero lo que realmente llama la atención de las manías de *Ishoku* son las representaciones masculinas, que aunque sus primeros planos son escasos, en la mayoría de los casos son jovencitos cercanos a la adolescencia, (pero que en realidad no lo son), como también es llamativa la costumbre de huir de dibujar los rostros de los chicos, pues intenta en la medida de lo posible evadirse de ellos.

Respecto a ese tema del que todos los seguidores del género más calenturiento del manga reniegan, es decir la censura, es un consuelo saber que el tipo utilizado en las publicaciones de Saigado es tan sólo una pequeña tira de color negro en las partes claves de la viñeta, como puede ser el glande del miembro fálico masculino o el clítoris en el caso de las chicas, censura que como todas es molesta, pero que no llega a ser frustrante como lo puede llegar a ser la pixelación exagerada, o esos círculos de colores que tapan la gran mayoría de la viñeta en cuestión. Lo que sí he podido ver circular han sido versiones de estos mangas sin censura alguna (de hecho, yo tengo alguno y espero que no os muráis de envidia ^_^ UHHH).

LAS OBRAS MÁS IMPORTANTES

Como no me gustaría haceros sufrir mucho, os contaré sólo un poco el argumento de los doujinshis más importantes de este autor, puesto que son muchas las obras y poco el espacio que tengo aquí, pero seguro que si estáis interesados en ellos en próximos números dediquemos más páginas al tema.

FULL COLOR: Este primer Full Color es un número especial donde no hay historia ni viñetas, puesto que lo componen ilustraciones a todo color de una excelente calidad, y donde desfilan las chicas del videojuego **King of Fighters**. Podemos encontrarnos con *Mai Shiranui* en pleno acto con *Andy*, *Athena* con *Sie Kensou* y unas cuantas páginas más con los desnudos del resto de chicas del juego.

FULL COLOR 2: En este segundo número sí nos encontramos con un manga propiamente dicho, donde tenemos de nuevo a *Mai* con *Andy*, pero además *Mary* y *Terry* (el hermano de *Andy*). El argumento, si bien es algo simple, da paso a muchas páginas de sexo (gratuito) pues *Mary* y *Terry* pillan en plena faena a *Mai* y *Andy* y claro, cuando pasa esto pues lo normal, todos juntitos.

FULL COLOR 3: Continuando con los Full Color, en esta tercera entrega todo se desarrolla después del segundo número a raíz de unas posturitas que hacen en el segundo volumen, pues *Mai* y *Andy* (se ve que a estos chicos les va la marcha de verdad) hacen un intercambio de pareja con *Athena* y *Sie*, que al principio no parecen muy conformes con la idea, pero que un poco más tarde acceden con gusto. En este tercer volumen hay que dedicar especial atención a las ilustraciones que acompañan al final del tomo, que son de una calidad deslumbrante.

Además también existe un cuarto Full Color recientemente editado en Japón, pero como no quiero defraudar a los seguidores de **Evangelion** comentaré por encima dos de las tres obras que existen de este estudio sobre la serie en cuestión.

LEFT EYE: Es el primer doujinshi de este estudio sobre **Evangelion**, que lleva como portada a la tan sociable *Rei Ayanami* (que la verdad, dista un poco del dibujo original). Dentro podemos ver la historia de *Rei* y de cómo decide abandonar a *Gendou Ikari* en favor de su hijo. Se trata de uno de los primeros trabajos del estudio y eso se nota en la calidad pues es bastante mediocre, aunque en la versión reeditada hace poco se incluyen, al final, una colección de ilustraciones cuyos protagonistas absolutos son *Shinji* y *Misato*.

RIGHT HERE: Es el segundo volumen editado sobre **Evangelion**, en éste la protagonista de portada es *Asuka*, donde la calidad del dibujo sigue siendo la misma y la historia pues otro tanto, ya que *Asuka*, aunque no siente gran aprecio por *Shinji*, decide acostarse con él. Al final del tomo, y también en la reedición, se incluyeron otras tantas ilustraciones de *Gendou* con *Rei* y *Ritsuko* con *Maya* (mucho más trabajadas que las de *Rei* con *Gendou*).

BOKUNO SEINEN KOUKEN NIN: Este es el título de manga que el estudio ha publicado recientemente al margen de sus doujinshis. Consta de tres volúmenes donde el protagonista, un adolescente hijo de familia rica cuyos padres mueren en un accidente y se encuentra de pronto en la ruina, ve cómo la vida le cambia con la llegada de una misteriosa mujer y un dinero extra.

En definitiva, que si alguna vez veis en alguna tienda especializada algún tomo de este autor no os lo penséis dos veces y pilladlo al instante, y si no estáis por la labor, pues me lo comunicáis que yo esteré encantado de hacerme con alguno de ellos ^_^ UHHHH.

Antonio Ruiz [TV Boy]

MARVEL MANGAVERSE

[illegible] DEMONIOS ESTÁ PASANDO?

[illegible] INTERESANTES DE LA COMPAÑÍA EN LOS ÚLTIMOS MESES.

ORIGEN

Ben Dunn, autor de **Ninja High School** y **Mighty Tiny** entre otras obras y dibujante claramente influenciado por el cómic japonés, propuso al editor en jefe de Marvel Comics, *Joe Quesada*, una nueva visión -más oriental, si cabe- del universo creado hace más de 40 años por *Stan Lee*. *Quesada*, que curiosamente tenía en mente desarrollar un nuevo enfoque editorial pero no tenía muy claro qué dirección debía tomar al respecto, vio lo productivas que podían ser las ideas de *Dunn* y le animó a seguir adelante con un proyecto al que acabaron uniéndose un considerable elenco de autores y que ha acabado convirtiéndose en este Mangaverso.

En contra de lo que muchos puedan pensar, esta saga no se limita a copiar ideas y conceptos o a imitar series de éxito y los elementos que las hicieron famosas. Los autores que toman parte en ella quieren combinar los personajes de Marvel Comics con el atractivo del manga y el anime, y sus estilos artístico y narrativo. Por otra parte, ante la imposibilidad de contar con la colaboración de artistas nipones (simplemente porque éstos pretendían contar historias de los héroes en su tónica y ambiente habituales, en lugar de trabajar en una aventura alternativa), los responsables del proyecto contarán con algunos de los mejores guionistas y dibujantes que se inspiran en el mundo de la viñeta japonesa.

La magnitud de la serie será de dos números, **New Dawn** y **Eternal Twilight** ("Nuevo Amanecer" y "Eterno Crepúsculo", origen y final de la historia), de 38 páginas cada uno y escritos y dibujados por *Ben Dunn*, más otros seis números autoconclusivos de 22 a 24 páginas cada uno realizados por otros equipos creativos y que narrarán las aventuras de **X-Men**, **Los Vengadores**, **Los 4 Fantásticos**, **Hijos de Satán**, **Punisher** y **Spider-Man**.

Todas estas entregas forman en conjunto una aventura de mayor magnitud que nos narrarán el principio, desarrollo y... ¿final? de este Mangaverso, además de poderse disfrutar por sí mismas. Pero vayamos por partes...

X-MEN

Para la creación de este título, el guionista se ha inspirado más en la cultura, historia y literatura japonesas que en el propio manga y anime, añadiendo que éstos tienen su base igualmente en aquellos medios. La historia de mutantes contará con temas importantes para la comunidad japonesa que han estado presentes en el tebeo nipón. Hermandades, traición, cambio estacional, magia, religión... la historia de **X-Men: Equinox** combinará gran cantidad de estos elementos con los que han dado fama a la división mutante de Marvel.

En este Mangaverso, el grupo estará formado por **Lobezno**, **Cíclope**, **Tormenta**, **Pícara**, **Jean Grey** y **Espejismo**. Los villanos serán **Magneto**, **Mística**, **Bestia** y **Rondador Nocturno**. El guión corre a cargo de *C.B. Cebluski*, dibuja y entinta *Jeff Matsuda* y pone color el estudio *Liquid!*.

LOS VENGADORES

En la tónica de conocidas series sentai como **Bioman**, **Voltron** o los insulsos **Power Rangers**, el grupo de defensa conocido como **Los Vengadores** se une en un robot gigante en el cómic **Avengers Assemble** creado por *Udon Studios* (responsables también de **X-Men Evolution**). Un tebeo que hará hincapié en la tecnología y el mundo de los mechas, fascinando a los lectores con las sorpresas que los autores tienen preparadas, y redefiniendo completamente el significado del grito de batalla del grupo.

De todos modos, el planteamiento general de la historia es sumamente sencillo: liderados por el misterioso **Tony Stark**, **Los Vengadores** (**Capitán América**, **Bruja Escarlata**, **Ojo de Halcón**, **Visión** e **Ironman**) tendrán que correr contra el tiempo para detener al mutante **Apocalipsis** y sus **4 Jinetes** antes de que se hagan con una de las armas más poderosas de la Tierra.

LOS 4 FANTÁSTICOS

Evocando a la conocida **Shin Seiki Evangelion** (en palabras de los propios autores), gigantescas criaturas e innovadores artilugios figuran en una narración que comienza con un oscuro programa que

experimenta con nuevas y radicales tecnologías en la Luna.

Uno de estos experimentos se desarrollará erróneamente y dará lugar a la destrucción de una base, a la pérdida de una considerable cantidad de masa lunar y a la muerte de todos los sujetos que formaban parte del experimento en cuestión... excepto cuatro de ellos. Ahora, bendecidos con meta-talentos que distorsionan la realidad, el equipo formado por el cuarteto superviviente luchará contra anomalías invasoras.

El grupo al que dan vida *Adam Warren* (guión) y *Keron Grant* (dibujo) está formado por el frío y calculador **Reed Richards**, **Sue Storm** y su *hermana* **Jonni**, y **Ben Grimm**, que puede convertirse en la resistente y poderosa **Cosa** gracias a su capacidad de asimilar materiales brutos en su organismo.

[MOTORISTA FANTASMA]

Esta es la historia de **Motorista Fantasma**, **Werewolf by Night** y **Son of Satan**, tres oscuras criaturas que en este universo son hermanos de sangre y, por tanto, "Hijos de Satán" (curiosamente, el título previsto para el cómic en un primer momento, y denegado finalmente por... ejem, motivos obvios).

Ghost Rider rescata una colección cuyo origen se remonta décadas atrás (la clásica **Journey into Mystery**) y que nos permitirá adentrarnos en los rincones más oscuros del Mangaverso gracias a *Chuck Austen*. Los **Hijos de Satán** deberán detener a su nefasto padre, que ha sabido aprovechar el caos general para adelantar sus planes de conquista del plano mortal.

[PUNISHER]

Punisher protagonizará una historia con la diversión como premisa principal. Con guión de *Peter David* y lápiz y tinta de *Lea Hernández*, tendremos una aventura en la que **Punisher** será... ¡una directora de instituto japonesa!

Según *David*, esta es una de las historias cortas más retorcidas que jamás ha escrito, dada a incluir cantidad de elementos de carácter extraño. Con cierto aire a excéntrica aventura para adultos, la acción nos presenta un **Punisher** femenino -una Castigadora, *Sosumi Brown*- que hace estragos entre las mentes maestras del crimen... haciéndoles cosquillas y dándoles azotes. Una narración extrañísima en la que el grafismo está a la altura de las circunstancias.

[SPIDER-MAN]

El joven **Peter Parker** (nuestro amistoso vecino **Spider-Man**) experimenta grandes cambios con respecto a su alter-ego en el Universo Marvel de toda la vida. *Kaare Andrews* (guionista y dibujante) nos presenta a **Peter** encarnando a un ninja adolescente, tal y como lo fueron en su día las rebeldes tortugas mutantes creadas por *Eastman y Lair*.

Parker no tiene los poderes arácnidos que le caracterizaban; emplea únicamente las técnicas aprendidas de su tío y sensei **Ben**, muerto en manos del sanguinario **Venom**. Será la venganza de esta muerte injusta lo que lleve a **Peter** a ponerse la máscara del carismático **Spider-Man**, y lo que impulse de nuevo su leyenda.

[FIN]

Una vez finalizada la epopeya, el futuro del Mangaverso (como el de los cómics en general) depende de los propios lectores. Es posible una continuación, una nueva visita al curioso mundo propuesto por *Ben Dunn*, una posibilidad que a los equipos creativos responsables les encantaría ver hecha realidad para poder volver y ampliar aquello sobre lo que han trabajado y con lo que -así nos lo confiesan- se han divertido muchísimo.

Bienvenidos a un nuevo universo de posibilidades. Un universo en el que la malvada asociación **Hydra** está asociada con **Namor**, Príncipe de los Mares, para conquistar el mundo; en el que **Dr. Extraño** es un doctor victoriano que cuenta con la ayuda de la poderosa **Tigra**; en el que **Hank Pym** es además de un científico una estrella del rock; en el que **Ironman**... es ahora **Irongirl**.

Bienvenidos al Mangaverso Marvel. La pregunta es: ¿cúando lo veremos aquí?

CJ González

Agradecimientos especiales a *Juan Miguel Rivas Bernardez*, al servicio de noticias de *www.comicon.com* y, sobre todo, a los encargados de *Marvel Comics* que han hecho posible la redacción de este artículo.

Harry Potter

Sumérgete en la magia

Érase una vez un niño normal y corriente, huérfano, que vivía con unos tíos insoportables, un primo abusón, y que tenía una alacena por habitación. Hasta el día en que llega a su casa una carta para él que sus tíos no quieren que lea:

"Querido Señor Potter:

Tenemos el placer de informarle de que dispone de una plaza en el Colegio Hogwarts de Magia. Por favor, observe la lista del equipo y los libros necesarios.

Las clases comienzan el 1 de septiembre. Esperamos su lechuza antes del 31 de julio."

A partir de ese momento, la vida de *Harry Potter* cambiará por completo. Descubrirá que no sólo es un mago, sino uno muy especial, y vivirá toda una serie de aventuras que han sido leídas por millones de personas en todo el mundo. Porque, después de todo, ¿quién no ha soñado alguna vez con ser un mago?

El origen de la magia

Todo empezó con **Harry Potter y la Piedra Filosofal**, el primer libro profesional de su autora, *J.K. Rowling*, una divorciada que vivía de la asistencia social de Edimburgo, y que escribió durante las siestas de su hija pequeña. Confiesa que lo escribió porque necesitaba hacer algo para no volverse loca. El éxito sin precedentes del libro la ha convertido en rica y famosa.

Rowling tiene planeados siete libros, uno por cada curso de *Harry* en *Hogwarts*, de los cuales ya han salido cuatro y el quinto, cuyo nombre parece que será **Harry Potter y la Orden del Fénix**, verá la luz en inglés el próximo mes de junio. Además, existen dos libros de texto de *Hogwarts*, escritos por la propia autora, **Quidditch a través de los tiempos** y **Animales fantásticos y dónde encontrarlos**, cuyos beneficios van a parar a una ONG benéfica.

Las aventuras de *Harry* han sido traducidas a gran cantidad de idiomas, siendo un éxito en todos los países donde han sido publicadas. Por supuesto, esto también incluye España, donde actualmente pueden encontrarse sin problemas los cuatro primeros libros.

Harry Potter y la Piedra Filosofal

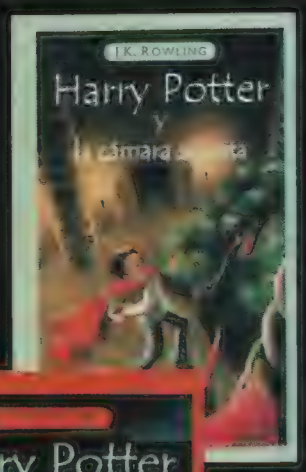
(*Harry Potter and the Philosopher's Stone* / *and the Sorcerer's Stone* en los USA)

La historia empieza con *Dumbledore* dejando a *Harry* en casa de sus tíos. Once años después, un desgraciado *Harry* recibe por primera vez una carta dirigida a él, pero sus tíos no se la dejan leer. Pero las cartas siguen llegando, cada vez en mayor cantidad y metiéndose por los lugares más insospechados. Obsesionados con ellas, sus tíos abandonan la casa para ir a parar finalmente a una pequeña choza de una isla diminuta donde les encuentra *Hagrid*, el gigante bonachón (pero terrible cuando se enfada), que le explicará a *Harry* la verdad sobre sus padres y sobre sí mismo y lo introducirá en el fabuloso mundo de los magos.

Este es el libro, si queréis, más "sencillo" (entre comillas, porque es relativo) y avanzamos de la saga hasta el momento. Es un libro introductorio, en el que nos adentramos junto a *Harry* en el mundo de los magos y aprendemos junto a él cómo funciona y cómo puede existir todo al lado del nuestro.

Descubrimos también que *Hogwarts* está dividido en cuatro casas cada una con el nombre de uno de los cuatro magos que lo fundaron, siendo estas *Gryffindor* (la de los valientes), *Hufflepuff* (la de los justos), *Ravenclaw* (la de los eruditos) y la temida *Slytherin* (la de los listos y ambiciosos), [illegible] que será importante en próximos libros.

Harry y sus amigos *Ron* y *Hermione* viven su primera aventura, y hacen su primer encuentro con El Que No-Debe-Ser-Nombrado (también conocido como Voldemort), el mago negro más poderoso de todos los tiempos (aunque ahora mismo se encuentra en estado algo deplorable), enemigo de los padres de *Harry*.



Harry Potter y la Cámara Secreta

(Harry Potter and the Chamber of Secrets)

Después de un inusual verano (con huida por la ventana y coche volador incluido), *Harry*, *Ron* y *Hermione* regresan a *Hogwarts* para empezar su segundo año, aquel en que las cosas empezarán a complicarse.

En este segundo libro, *Rowling* aborda el tema del racismo con la actitud de algunos magos (incluido el rival de *Harry*, *Draco Malfoy*) de "sangre pura" (hijos de magos) hacia los "sangre sucia" (magos cuyos padres son humanos normales -como la propia amiga de *Harry*, *Hermione Granger*). Las cosas se complican para *Harry* cuando algunos "sangre sucia" aparecen petrificados junto a una misteriosa inscripción que reza "*La cámara de los secretos ha sido abierta. Temed, enemigos del heredero*" y él empieza a oír voces que nadie más oye, descubriendo por accidente que habla *pársel*, el lenguaje de las serpientes, asociado al heredero del tenebroso *Slytherin*.

Con buena parte del colegio contra él y sus mejores amigos en serios problemas, *Harry* deberá desenmascarar el misterio de la cámara de los secretos, descubriendo en el proceso el origen de su archienemigo *Voldemort* y de la expulsión de *Hagrid*.

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

(Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)

Las cosas siguen complicándose para nuestro héroe (y los libros siguen haciéndose más gruesos) en este tercer volumen. Un *Harry Potter* de 13 años empieza el tercer curso en *Hogwarts* después de otro ajetreado verano solo para descubrir que el temible *Sirius Black*, un asesino a sangre fría cómplice de *Voldemort*, ha huido de *Azkaban*, la aterradora prisión de los magos, y parece que *Harry* es su próximo objetivo.

Esta situación provocará la aparición en *Hogwarts* de los temibles *Dementores*, los terroríficos seres que guardan *Azkaban*, pese a la oposición de *Dumbledore*, el gran y respetado mago que es el director de la escuela.

Pero ése no va a ser el único problema al que *Harry* y sus amigos tendrán que enfrentarse, pues *Draco Malfoy* parece decidido a hacer que expulsen a *Hagrid*, recién convertido en profesor de Cuidado de Criaturas Mágicas. Y, para variar, hay un nuevo profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras (vamos a uno por libro) con un secreto propio.

Diversas sorpresas y revelaciones nos esperan en esta tercera entrega, donde nada resulta ser lo que parece y las apariencias engañan.

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

(Harry Potter and the Goblet of Fire)

El más dramático (y grueso) de los libros hasta la fecha empieza con un esperado acontecimiento en el mundo de los magos: el Campeonato Mundial de *Quidditch*, el deporte rey de este mundo. El Mundial es apasionante, pero las cosas se complican al final del mismo con la aparición de unos personajes que nos indican que las cosas van a cambiar y no para mejor.

De vuelta a *Hogwarts*, una gran sorpresa aguarda: va a celebrarse de nuevo, después de varios siglos, el Torneo de los Tres Brujos, que enfrentará a los campeones de las tres escuelas de magos: *Hogwarts*, *Beauxbatons* y *Durmstrang*. Pero algo inesperado ocurre y *Harry Potter*, pese a no tener la edad y pese a ya existir un campeón de *Hogwarts*, se ve involucrado también en el Torneo, lo cual le granjeará la enemistad de buena parte de los alumnos, pese a proclamar su inocencia.

Este libro marca un antes y un después en la saga, pues nada será ya nunca igual. Es el adiós a la infancia de nuestros protagonistas, un brusco despertar no sólo suyo sino del complaciente mundo en el que vivían. Sí, El-Que-No-Debe-Ser-Nombrado está también, de hecho vuelve en este libro y no está dispuesto a marcharse. Más secretos revelados y una gran tragedia marcan el final de la inocencia de *Harry Potter* y el inicio de una guerra que nunca terminó.

La magia se hace realidad

No hay que decir que desde que se anunció **Harry Potter y la Piedra Filosofal** ha sido una de las películas más esperadas por el público y la crítica. Todo empezó cuando el productor *David Heyman* se topó con el libro mientras buscaba una novela infantil para adaptar al cine, pero *Rowling* se resistió más de un año a ceder los derechos cinematográficos de su creación hasta que finalmente aceptó la propuesta de la Warner a finales de 1998. *Steve Kloves* (**Los fabulosos Baker Boys**) fue escogido para escribir el guión y se entusiasmó con el proyecto. Sólo quedaba escoger al director, y finalmente el seleccionado fue *Chris Columbus* (**Solo en Casa**, **Mrs. Doubtfire**, **El hombre bicentenario**).

Pequeño diccionario Potteriano

Muggle - Es como los magos llaman a la gente no-mágica
Quidditch - El deporte rey del mundo de los magos. Se juega sobre escobas voladoras.
Animagos - Magos que se transforman en animales. Tienen que estar registrados como tales aunque también hay algunos que lo son ilegalmente.
Callejón Diagón - Escondido en el centro de Londres, se accede a él golpeando en la correcta sucesión unos ladrillos de la parte de atrás del pub *El Caldero Chorreante*. Es el lugar [illegible] las tiendas de magia y el [illegible] magos [illegible]tts.
Capa invisible - Perteneció al padre de *Harry* y *Dumbledore* se la regala a este el día de Navidad. Vuelve invisible a todo el que la lleve puesta.

Respetando los deseos y elecciones de la autora, la película cuenta con un reparto de actores ingleses de extraordinaria calidad, aunque no todos conocidos en nuestro país, combinado con jóvenes talentos para los jóvenes protagonistas.

Encontrar al actor que diera vida a *Harry Potter* fue una de las tareas más difíciles. Al fin, el joven actor *Daniel Radcliffe* batió a miles de aspirantes para el papel de *Harry*, que parece haber nacido para interpretar. El propio *Columbus* reconoce que nada más verlo supo que había encontrado a su *Harry*, aunque igualmente *Daniel* tuvo que pasar diversas pruebas. Viéndole en la pantalla, nadie puede dudar que la elección fue acertada. Curiosamente, el cumpleaños de *Daniel* coincide con el de su personaje. Los debutantes *Rupert Grint* y *Emma Watson* interpretan a los mejores amigos de *Harry*, *Ron Weasley* y *Hermione Granger*, dos elecciones que tambien han resultado atinadas.

Pero es cuando nos vamos a los adultos que empezamos a ver nombres conocidos: *Alan Rickman* (**La jungla de cristal**, **Robin Hood Principe de los Ladrones**) es el odiado profesor *Severus Snape*; el ex Monty Python *John Cleese* da vida a *Nick Casi-Decapitado*, el fantasma de *Gryffindor*; *Robbie Coltrane* (**GoldenEye**, **El mundo no es suficiente**) se mete en los zapatos del guardabosques *Rubeus Hagrid*; *Richard Harris* (**Gladiator**, **Juego de patriotas**, **Los cañones de Navarone**) es *Albus Dumbledore*, el respetado director de *Hogwarts*; *Ian Hart* (**Michael Collins**) interpreta al extraño profesor *Quirrell*, *Warwick Davis* (**El retorno del Jedi**, **Willow**) es el enano *Profesor Flitwick*; mientras que *Maggie Smith* (**Sister Act**, **El club de las primeras esposas**, **Té con Mussolini**) da vida a la profesora *Minerva McGonagall*, jefe de la casa Griffindor.

También encontramos en el reparto a *John Hurt* (*Mr. Ollivander*), *Richard Griffiths* (*Vernon Dursley*), *Fiona Shaw* (*Petunia Dursley*), *Julie Walters* (*Molly Weasley*), *Zoë Wanamaker* (*Madame Hooch*), *Tom Felton* (*Draco Malfoy*), *David Bradley* (*Sr. Filch*) y el debutante *Harry Melling* (*Dudley Dursley*).

escogidas a lo largo y ancho de Inglaterra, y unos logrados efectos visuales y especiales (para los que necesitaron nada más y nada menos que tres compañías diferentes) han conseguido dar vida al mundo imaginado por *J.K. Rowling*. Mención especial merecen las escenas de *Quidditch*, que logran que el espectador realmente se dé cuenta de la emoción de este deporte y anhele el poder volar sobre una escoba. Realmente han sabido captar la magia inherente en la historia y enseñarnosla para que todos la podamos disfrutar.

Lo esencial de la historia

Aunque ha sido exigencia de la autora y deseo de director y guionista mantenerse lo más fiel posible a la novela, como era de esperar la película no sigue al libro página a página. Debería durar al menos el triple de lo que dura, dos horas y media, para poder hacerlo. La película se centra en las partes más relevantes de la historia, pasando rápidamente sobre otras menos significativas e ignorando las menos importantes. También ha causado algunas alteraciones de la historia. Por ejemplo, *Draco* y *Harry* no se encuentran en el expreso de *Hogwarts*, sino directamente en la escuela. Estos detalles han levantado las ampollas de los puristas, pero sinceramente lo veo lógico. No se puede resumir más de 250 páginas en 150 minutos y ponerlo todo (*NdL: Si se ponen así por un libro infantil, miedo me da lo que puedan montar algunos cuando vean la peli de* ***El Señor de los Anillos***).

Eso no quita que en algunas partes ciertas cosas no estén tan bien explicadas como debería o que algunos personajes esten apenas esbozados. La historia del dragón *Norberto*, por ejemplo, se trata muy de pasada y tiene un final distinto y demasiado fácil, mientras que en el libro causa bastantes problemas a nuestros protagonistas. Tambien hay algunos errores, que teniendo en cuenta la implicación de la propia *J.K. Rowling* en la película resultan bastante inexplicables. Por ejemplo, la serpiente que *Harry* libera sin querer es brasileña en el libro, mientras que en la película es de Birmania; o la posición en que el padre de *Harry* jugaba al *Quidditch*, en era buscador como él, sino cazador. Por último, habría que mencionar algunos ligeros fallos en la traducción al español, como que "no hay nada como la magia" cuando el original es "there is no such thing as magic" ("no existe la magia"), pero bueno, se perdonan.

A pesar de todo, **Harry Potter y la Piedra Filosofal** es una fantástica película, no una obra maestra, pero sí una película que cumple a la perfección su función entretenernos y hacer soñar a niños y mayores.

Deja que entre la magia.

Andromeda

Harry Potter

Huérfano de padre y madre, *Harry* fue a vivir con sus odiosos tíos y su insoportable primo *muggle* cuando era un bebé. A los once años, *Harry* descubre que es un mago, y uno muy famoso, y un nuevo mundo se abre ante él. *Harry* es un chico valiente, amigo de sus amigos, que no duda en hacer lo que tiene que hacer pese a los problemas que pueda causarle. Es también bastante travieso y tiene un talento natural para el vuelo y el *Quidditch*. Está en *Gryffindor*.
Tiene en la frente una cicatriz en forma de rayo, causada por *Voldemort* cuando intentó matarlo. El hechizo no funcionó y eso acabó con el reinado de terror de *Voldemort*, pero nadie sabe porqué.

Ron Weasley

El mejor amigo de *Harry* es el sexto de siete hermanos, todos pelirrojos y con pecas, de una familia de magos con problemas económicos pero un gran corazón. Es por eso que *Ron* pocas veces ha tenido algo que sea sólo suyo. Es un gran jugador de ajedrez. Conforme pasan los libros, algo empieza entre él y *Hermione*, pero no está dispuesto a reconocerlo ni a palos.

Hermione Granger

La mejor amiga de *Harry* y *Ron*. Proviene de una familia *muggle*, es muy inteligente y siempre está estudiando, llegando a ser algo repelente a veces. Es leal a sus amigos, y está dispuesta a romper las normas por ellos.

Draco Malfoy

Es el rival de *Harry* y pertenece a la casa de *Slytherin*. Malvado, egoísta y orgulloso, siempre intenta meter en problemas a *Harry* y sus amigos y desprecia a los "sangre sucia". Siempre va con sus dos amigotes *Goyle* y *Crabbe*, fuertes pero con pocas luces, que siempre hacen lo que él dice.

Albus Dumbledore

El director de *Hogwarts* es el mayor mago que existe y la única persona a quien *Voldemort* teme. Muy sabio, justo y compasivo, siempre sabe lo que pasa aunque no lo diga. Su opinión es importante en el mundo de los magos.

Voldemort

El mago oscuro más grande que todos los tiempos. Años atrás, pretendía hacerse el amo del mundo, pero sus planes se vieron truncados cuando intentó matar a *Harry* después de acabar con sus padres. Eso lo dejó en un estado lamentable y acabó con sus aspiraciones. Aunque en un estado de semivida, aún sigue vivo y no se ha rendido ni mucho menos. La mayor parte de los magos temen pronunciar su nombre siquiera, refiriéndose a él como El-Que-No-Debe-Ser-Nombrado o Quien-tú-ya-sabes.

Severus Snape

Profesor de Pociones, aunque hace años que va detrás de ser profesor de Defensa contra las Artes Oscuras y nunca lo consigue, y jefe de la casa *Slytherin*. Odia a *Harry*, pese a lo cual intenta impedir que le hagan daño. Las razones de todo ello se remontan al padre de *Harry*, pues estudiaron juntos, y se va explicando en los libros, especialmente en el tercero.

Minerva McGonagall

Directora adjunta de *Hogwarts*, profesora de Tranformaciones y jefa de la casa *Gryffindor*. Muy inteligente aunque tambien muy estricta, es una gran persona y sus alumnos confian en ella, aunque también sepan que es mejor no tener problemas con ella. Es una *animaga* y se convierte en gata.

Rubeus Hagrid

El guardabosques de *Hogwarts* es un hombre enorme pero bondadoso, aunque con tendencia a beber demasiado y decir lo que no debe. Es un gran amigo de *Harry*, *Ron* y *Hermione*. Su debilidad son las criaturas mágicas, a las que encuentra adorables, aunque el resto de gente normalmnete no opine lo mismo. Fue alumno de *Hogwarts* pero fue expulsado, mas *Dumbledore* le dejó quedarse en el puesto que ocupa y es una de las personas en quien más confía. Su nombre queda limpio en el segundo libro.

Madame Hooch

La profesora de vuelo en escoba es una mujer baja, de pelo canoso y ojos amarillos, pero muy energica y decidida. Es también árbitro en los partidos de *Quidditch*.

Argus Filch

El celador de Hogwarts, un tipo amargado odiado por todos los alumnos porque siempre intenta hacerles la vida imposible. Conoce la mayoría de pasadizos secretos de *Hogwarts* y puede aparecer en cualquier parte, siempre buscando pillar a algún alumno haciendo algo indebido. Tiene una gata, la Señora Norris, tan odiada como él pues siempre está patrullando esperando pillar a algun alumno rompiendo las normas.

Quirrell

Profesor de Defensa contra las Artes Oscuras en el primer libro y en la película. Solía ser muy buen profesor hasta un desafortunado viaje a la Selva Negra. Desde entonces tiene miedo de su asignatura y tartamudea todo el rato.

Flitwick

Un brujo enano que es profesor de Encantamientos y que tiene que dar clase subido en unos cuantos libros para que le vean.

Los Fantasmas

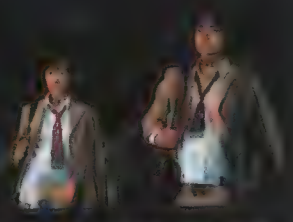
Cada casa de *Hogwarts* tiene un fantasma residente: Nick Casi Decapitado es el fantasma de Gryffindor; el Barón Sanguinario, el de Slytherin; el Fraile Gordo es el de Hufflepuff; y Dama Gris la de Ravenclaw.

Vernon Dursley, Petunia Dursley y Dudley Dursley

La familia muggle de *Harry*. Egoistas e insoportables, odian todo lo relacionado con la magia y en consecuencia a *Harry*. Estaban dispuestos a evitar que éste se convirtiese en mago, pero por suerte para él no pudieron con *Hagrid*.

BATTLE ROYALE

Battle Royale se estrenó allá hacia finales del 2000 en Japón y arrasó totalmente siendo incluso reestrenada varias veces en un período de tiempo relativamente corto. Considerada una de las películas más polémicas de los últimos años, este film intentó ser prohibido por el parlamento japonés. Abrió el eterno debate sobre la violencia en el cine o cualquier otro medio audiovisual, pero en el fondo lo que realmente debió molestar a los miembros del parlamento es la dura crítica al sistema japonés que muestra esta película, basada en una novela de *Koshun Takemi*.



UN JUEGO DE SUPERVIVENCIA, O LOS SÍNTOMAS DE UNA SOCIEDAD DECADENTE

Imagínanos un futuro no muy lejano en el que el Japón actual se ha convertido en un país que no sólo sufre de una cantidad de población insostenible, sino que ha alcanzado unas cifras de desempleo de un 15%. En esta situación de cierto caos social, cerca de ochocientos mil estudiantes boicotean el sistema escolar y ocurre que los adultos comienzan a temer la creciente violencia que rige las vidas de sus hijos. Es en este contexto que se crea lo que podríamos llamar como la Ley de Reforma Educacional del Milenio, cuya abreviación viene a ser Ley BR. Esta ley es algo así como una durísima medida de represión que tiene como motivo disciplinar, podríamos decir, a los jóvenes japoneses. ¿Y en qué consiste? Muy sencillo: se elige una clase de un colegio cualquiera, mediante el puro azar, y se conduce a los alumnos a una isla desierta de unos diez kilómetros. Allí se les da una bolsa con algo de comida y, lo más importante, un arma. Sí, porque los desdichados alumnos son obligados a matarse entre sí en un cruel juego de supervivencia donde las reglas son estrictas: cada uno de ellos llevará un collar con una pequeña bomba que le destrozará la yugular en caso de que, al pasar tres días, haya sobrevivido más de un estudiante.

La historia da comienzo con *Shuya Nanohara* narrando cómo su madre le abandonó y posteriormente, cuando empezaba a cursar séptimo grado, su padre se colgó. Poco después conocemos a *Noriko*, una joven estudiante que formará la pareja protagonista junto a *Shuya*. Los cuarenta y dos miembros de la clase parten en un autobús de viaje escolar, cuando de repente algo extraño ocurre: todos caen adormecidos, excepto *Shuya*, que es noqueado por una azafata con un terrible golpe. Secuestrados, los chicos y chicas de la clase elegida son llevados a una especie de escuela en una isla desierta y, rodeados por militares, aparece ante ellos el profesor *Kitano*. Es entonces cuando descubren que han sido elegidos para formar parte del evento Battle Royale de ese año. A través de un video algo cómico, en plan típico japonés, se les dan las indicaciones que ya he comentado anteriormente. Y, después, se les suelta para que empiece la caza.

Los cuarenta y dos estudiantes (más dos incorporaciones, las de *Kawada* y *Kiriyama*, dos individuos misteriosos de mayor edad) comienzan a sacar a la luz sus miedos, sus odios, sus frustraciones, y lo peor de cada uno surge desencadenando una matanza. *Shuya* se niega a participar en ese cruel juego donde sólo debe sobrevivir uno y, jurando proteger a *Noriko*, se dispone a buscar una manera de detener esa locura. A partir de ese momento, asistiremos a una lucha por la supervivencia donde los personajes actúan movidos por su pasado, por sus miedos, por la incontrolable intensidad de un momento de pánico, y muchas otras cosas que nos harán reflexionar sobre infinidad de temas distintos.

¿Y QUIÉN LA HACE?

Battle Royale es el último retoño de un director ya de cierta edad, *Kinji Fukasaku*. Pensad que fue co-director de la clásica película sobre la Segunda Guerra Mundial **¡Tora! ¡Tora! ¡Tora!**, encargándose de las partes protagonizadas por el bando japonés. Además, en su país de origen es un director de renombre que ha hecho multitud de películas. Claro que, aquí, ¿quién ha visto **Los invasores del espacio** que dirigió el 1978?

En cuanto a los actores, tenemos a *Takeshi Kitano* interpretando al profesor *Kitano*, una mezcla de personaje duro y violento, ligeramente cómico, y al tiempo frustrado y terriblemente triste. *Tatsuya Fujiwara* es *Shuya Nanahara*, el protagonista, y le acompaña *Aki Maeda*, que interpreta a *Noriko Nakagawa*. Esta chica ha hecho de modelo y ha cantado varias canciones en series como **Yugi Oh!** o **Boys Be**. *Taro Yamamoyo* interpreta a *Shougo Kawada* y *Masanobu Ando* a *Kiriyama*. Por último, *Yuko Miyamura* aparece como la presentadora del curioso video explicativo que los estudiantes contemplan: es una seiyuu (dobladora) que ha participado en **Berserk** poniendo voz a *Caska*, era *Asuka* en **Evangelion** y *Natsuki* en **Hyper Police**.

La música es de *Masamichi Amano* y acompaña perfectamente a la acción, siendo especialmente hermosa para las partes dramáticas, que son muchas. También se utilizan algunas piezas clásicas que suenan por los altavoces de la isla, cuando *Kitano* da una serie de indicaciones como si nos encontráramos en un campo de concentración. Así, escucharemos desde el **Réquiem** de *Verdi* al **Danubio azul** de *Strauss*.

¡ALGO MÁS QUE VIOLENCIA!

Battle Royale es una película sobria, de imágenes impactantes y actuaciones soberbias. Donde otras películas hubieran acabado en el simple hecho de mostrar una serie de jóvenes matándose sin demasiado sentido, aquí vemos un sinfín de reflexiones que se nos presentan con recuerdos de los estudiantes o, a menudo, un fondo en negro y algún pensamiento de tal personaje. Estos recursos cinematográficos son usados con maestría por *Fukasaku*, dando forma a una película que impacta y emociona al mismo tiempo. **Battle Royale** será recordada como una película crítica, que habla sobre la violencia que nace de la incomprensión, del miedo o incluso del amor, y lo hace de forma que compone un cuadro rebosante de humanidad y sentimiento.

Jaime "Thorin" Munuera

OPINIÓN DE LOS LECTORES

Buenas. Este mes empezamos con una mala noticia, y es que seguramente clausuraremos esta sección. Somos los primeros sorprendidos, ya que fuimos nosotros quienes pusimos de moda lo de tener en cuenta al lector y, más todavía, le dimos un espacio (esta sección que tenéis aquí) para que dijera lo que quisiese. Al principio todo fue de maravilla, pero últimamente apenas nos llegan colaboraciones para este apartado, y de las pocas que nos llegan la mayoría son demasiado largas o están tan penosamente escritas que resulta inviable su publicación aun tras haber arreglado el desaguisado. Así pues, si la cosa no mejora en breve mucho nos tememos que ante vuestra evidente falta de interés por esta sección la cerraremos.

SIN TÍTULO

Aprovechando que Kimagure Ortega ya sacó el tema hablando de unos músicos japoneses, hablaré yo también de música (en relación con el manganime, por supuesto). A mí me gusta el manga, mucho, dedico gran cantidad de mi tiempo libre a esta afición, compro siempre Minami y sigo las colecciones que más me gustan. A mi amiga Leti le apasiona el manga, muchíiiisimo, demasiado diría, compra muchas revistas, sigue casi todas las colecciones, se gasta un pastón en merchandising, cintas de anime y BSO. Ya ves, en realidad mi pasión es la música, adoro la música y soy gran seguidor de algunos grupos y cantantes, que son muy pocos pero que son los mejores. Esto ocurre también con el manga, permítanme hacer un paralelismo:

En el mundo de las música hay grupos que son inmensamente famosos: BSB, Westlife, Ricky Martin, etc.. y que son las delicias de la masa desorejada, la joya de la corona de las discográficas, vaya. Pero no por ello tienen calidad, son sólo productos para enriquecer a las peces gordos de la industria musical. ¿Qué quieren las quinceañeras? ¿Niños bonitos en camiseta hablando de amor (y chorradas)? Pues venga, ¡a forrarse!

Por otro lado los grandes músicos no gozan de la popularidad de los mencionados: Moby Beck, U2, y en otro tiempo, Ray Davies y su banda, The Jam, Björk, Smiths, Johny Marr y otros que probablemente no hayáis oído en vuestra vida de friki sí que han hecho algo por la música, no se han limitado a encender un sintetizador y repetir hasta el cansancio cosas como "te quiero, te amo, eres mi vida, eres mi alma, eres mi flooooor".

Como dijo en cierta ocasión Yoshi (o fue Matsuyama...), hay series que son el Enrique Berruga del manganime (Verruga en con V, ya sé, pero Enrique Iglesias tiene verruga y además berrea, que no canta, ojo al dato). No digo títulos para no acabar mi vida social tan pronto si no luego me perseguirán y me acusarán como la guardia SS y el KKK y me hincharan a palos y me perseguirán en su camión de la basura tipo Star Trek. Pero también hay obras maestras en el manganime, claro que la mayoría de las veces lo que importa no es eso, y más si eres un director editorial sediento de yenes. La gente quiere argumentos sencillos (mira si no la de millones que recaudó American Pie, porque luego si vas a ver una peli y con tu intelecto de garbanzo no te has enterado ni del título pues... es un golpe para tu ego): prota guapearas y un dibujo bonito, y esas series por su comercialidad son las que llegan a España (hablo en general).

Bueno, en resumen, hay grupos mierdas y grandes grupos, manga mierda, y grandes obras. También hay otakus que han sido víctimas de las garras del consumismo y se compran sin meditar todo lo que rece el título de manga o lleve la imagen de una simpática chica de ojos grandes y pelo multicolor. Ejem... pasemos a hablar de música.

¿Por qué el j-pop no es famoso en occidente? Las razones son diversas. No creo que sea porque Japón está lejos. En lo referente a la masa "desorejada" porque no les van "l@s chin@s". En cuanto a entendidos en música como yo, por la dejadez con que está hecho. ¡Ay! La de veces que ha llegado Leti a mi casa cargada de CDs de "Slayers", "Marmalade Boy" y "Pokemon" por citar algunos y he tenido que tragármelo todo sin rechistar porque lo hace con la mejor de las intenciones mientras ella se sabía de memoria lo que el berreante de turno decía (y no se lo reprocho). Pero analizando esas letras, ¿qué nos encontramos? "Dakishimete, Dakishimete. Dakishimeteeee", "ai shiteru, ai shiteru, ai shiteruuuuu" (o como leñe se escriba). ¿Cómo os atrevéis, oh mentes frikidas, a comparar "eso" con esa gran canción, ese gran himno de U2 titulado "sunday bloody sunday"? Y ¿qué obtenemos si analizamos la melodía? ¿Instrumentos? 0, bueno, puede que alguna lleve un teclado o una guitarrilla por ahí, ¿entonces? Sintetizadores a mansalva, esa música está prácticamente escrita por una máquina, una melodía programada, un ritmo programado... es una música artificial, sin humanidad ¿Hay músicos nipones buenos? Sí, los hay, pero para encontrarlos hace falta dios y ayuda. Y no hay nada peor que un opening en una versión que dura media hora (por lo menos a mí me lo parece) con una segunda estrofa "inédita" y una parte instrumental (o mejor dicho maquinal) tediosa. Hay algo que no entiendo: entonces ¿por qué os gusta la música de anime? ¿Por qué es una obra maestra, pedazo de alcornoques? ¿O por todo el rollo que os he estado soltando antes acerca de fanatismo/consumismo? Me parece que es por lo segundo, y no saltéis indignados porque es verdad, así que si no estáis de acuerdo conmigo sigue con tu rollo de qué guapo está el opening de tal o qué bien canta Fulanitoki Mengaroru que me da lo mismo, si alguien me malinterpreta (cosa que soléis hacer mucho) y se piensa que soy un ente maligno que disfruta metiéndose con vuestra música favorita (*NdL: Aquí supongo que venía algo, pero se le debió olvidar, porque de verdad que su texto acababa ahí*).

Sólo me queda decir hasta luego, quedad con vuestro dios (o con quien os dé la gana).

El Charles

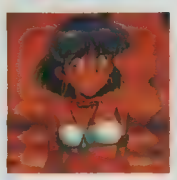
DESDE INTERNET

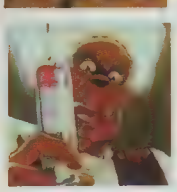
Acabamos de recibir esta curiosa misiva vía e-mail, así que nosotros, fieles a nuestra política de publicar todo lo que nos llega, pasamos a reproducirlo en estas páginas.

EL PLAGIO DE LA DISNEY

NADIA, EL MISTERIO DE LA PIEDRA AZUL

ATLANTIS





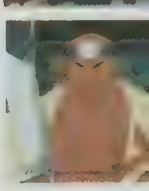
No señores, no es ninguna broma. Se ve que el PLAGIO está de moda, y aquí hallamos otro ejemplo, la última película de la factoría DISNEY, "ATLANTIS". Las imágenes que puedes ver a tu izquierda corresponden a una serie de animación japonesa llamada "Nadia, el misterio de la piedra azul", y a la derecha las de "Atlantis". Creemos que no hace falta estudiar carrera para ver lo bien que se lo han sabido montar los señores de la Disney, y además teniendo en cuenta que NO es la primera vez que la Disney plagia un producto japonés, con "El Rey León" pasó lo mismo. La película fue un plagio de "Kimba, el león blanco", también de origen japonés. Pero lo mejor, es que los padres que no dejan ver series japonesas a sus hijas, son los mismos que les llevarán a ver "Atlantis".Curioso ¿no?

De modo que ya lo sabes, si estás leyendo esto antes de ir a verla...

¡¡¡NO VAYAS!!!

¡¡¡SABOTAJE!!!

¡Que se enteren de una vez que el público no es gilipollas!



¡¡¡DENÚNCIALO!!!

SIN TÍTULO 2

Hola a todos los otaku-frikis del viejo continente, les saludo desde México, tierra del tequila, los mariachis y los monopolios televisivos.

Así es, desgraciadamente aquí los monopolios (o semi-monopolios) han sido de lo más normal, dígase del ambito que sean: energéticos, telefonía, y por supuesto la televisión gratuita, lo cual afecta bastante a la buena banda en la que nos hemos convertido todos los aficionados al manga-anime de estas tierras. Pero antes de hablar de cosas tristes, daré una pequeña introducción a lo que ha sido la historia del manga-anime en este país.

Hace aproximadamente poco menos de dos décadas, comenzó en México la introducción de series clásicas niponas a nuestro país, tal es el caso de gigantes del anime (textualmente) como **Mazinger Z**, **Voltron**, **Los Transformers** o **Macross**. También las series melosas y rosadas repletas de cualquier cosa que se pueda considerar nauseabundamente triste o feliz, ejemplos, **Sandybell**, **Candy Candy**, **Remi**, **Gigi**, **La Princesa Caballero** (y demás pandilla *Tezuka*), *etcétera*. Pero lo que vino a terminar el trabajo de estas historias que se han convertido en clásico por donde quiera que han pasado y que no obstante gozan y seguirán gozando de gran culto por parte de todos los metidos en el "mundillo" (¡¡*Lázaro*!!) no causaron el impacto necesario para que la bestia del frikismo emergiera del corazón de esos que hasta entonces no encontraban su razón de vivir en este redondo mundo, y he aquí que llega a detonar la puerta, nada más y nada menos que **Saint Seiya**.

Así comenzó todo el des...sastre del manga-anime como tal, y siguieron con su cometido **Sailor Moon**, **Magic Knight Rayhearth**, **Dragón Ball** (que como era de esperar fue el boom definitivo), **Dragon Quest**, **Ranma**, **Slayers**, **Slam Dunk** (del cual comentaré más adelante), **Pokémon** y **Digimon** (Agumon yo te elijo, ¿o era Pikachu Shinkai Digimon? ¡¡Ahh!! En fin), **Escaflowne**, **Card Captor Sakura** (ya en TV abierta) y próximamente **Rurouni Kenshin**.

Y ahora sí, hablemos del infortunio que sufrimos actualmente en nuestro país, comenzando por el principio de las cosas.

Después de que **Saint Seiya** despegó en *Rating* de audiencia empezaron a venir los brutales ataques en contra de todo lo que tuviera los ojos grandes ("mira, monitos ojones, ¡¡AL ATAQUE!! Y así por el estilo), pero como sabiamente dijo *Lázaro* el dinero hace girar al mundo y he aquí que se transmitió en su totalidad el anime. Lo mismo hicieron con sus sucesores pero en vano, y esto fue gracias a que la compañía televisora TV Azteca (Tv. A en delante), que a partir de aquel momento fue quien comenzó a arriesgarse a comprar versiones originales y no las tiritas de tijerazos norteamericanos que nos traía la otra televisora (recordemos que aquí sólo tenemos dos televisoras que son dueñas de las bandas de la TV de aire) llamada Televisa (Tel. en delante).

Tv. A se convirtió en nuestra protectora y promotora, y para este entonces, sabedor del imán de audiencia que era el manga-anime, Tel. trajo en plan de experimento una serie de un niño con cola, y doble experimento, dejarlo con tan poca censura como se pudiera, y ¡Kaboom!, tenemos un récord de audiencia. Observando el éxito del experimento estos amigos pensaron en repetir la fórmula, pero ahora con los problemas de un muchacho con el agua fría (quien no sepa de quiénes hablo pregunte y después péguese un tiro por animal), ¡¡ERROR!! Terrible error pues esto llegó en el peor momento posible, ya que gracias a los tiritos de programas noticiosos sensacionalistas y Talkshows escandalosos que se habían estado transmitiendo a lo bestia, al gobierno mexicano se le ocurrió establecer leyes más estrictas de censura televisiva, lo cual vino a mandar al diablo gran parte de los proyectos de ambas televisoras en cuanto a anime se refería, ya que éstas prefirieron prescindir de las "caricaturas" y no de sus grandiosas churronovelas, y sólo bastó con que cierto animal amarillo asomara sus narices por nuestras tierras para terminar de mandar al demonio todo lo que se había logrado.

Dragon Ball GT estaba por emitirse, y parecía que la sociedad estaba por terminar de aceptar a *Gokuh* y compañía, pero oh sorpresa, se anuncia que aquella serie que causó epilepsia a docenas de niños en Japón se iba a transmitir en México. ¡¡A LAS ARMAS!!, gritaron los preocupados padres. Y empezamos de nuevo, sólo que ahora a la cacería de animales amarillos y claro, de los que los "adoraban".

Transcurrió un año de lucha sin tregua en contra de las japonesadas, y claro que otros sectores que habían permanecido muy apartados del problema fueron arrastrados junto con este género. Sin deberla ni temerla, los amantes del rol y videojuegos fueron metidos dentro del cartel de "se busca por raro", y no sólo eso, nuestra televisora madre, quien nos dio la vida como sector de la sociedad, ¡¡¡SE VOLVIÓ CONTRA NOSOTROS!!!

Tv. A comenzó a emitir programas que satanizaban el manga-anime, desde **Dragon Ball**, quien parecía ya ser parte del gusto de todos y fue nuevamente odiado, hasta **Pokémon**, del cual se dijeron cosas tanto despiadadas como ridículas en algunas ocasiones, acto seguido de la cancelación de las emisiones del anime proyectado en las tardes de lunes a viernes por uno de los canales de dicha televisora, tal es el caso de **Slam Dunk** y **Slayers**, que fueron retirados de la programación, y relegar a las series de un poco más de éxito, tales como **Sailor Moon** y **Escaflowne**, a las mañanas de los fines de semana. Y ahora lo único que podemos ver en estos espacios rellenados a fuerzas son comerciales de una hora y películas de bajo presupuesto.

Pero no hay mal que dure cien años, y con el fin del dominio de cierto partido político sobre México, se pudo enmendar la dura censura y darle oportunidad a todos los gustos. Esto, acompañado de una dura lucha, hizo que en el mes de julio de este año la Secretaría De Educación Pública reconociera por fin que el manga anime no crea ni locos, ni delincuentes, ni psicópatas, lo cual junto a la próxima emisión de **Rurouni Kenshin** nos da una esperanza hacia el futuro, algo en qué creer, y esperamos que esto no sea sólo una ilusión.

Se despide lleno de esperanza desde Guadalajara Jalisco México:

Zauriel - *zauriel_angel@hotmail.com*

LA OPINIÓN DE LÁZARO

TRADUCCIONES Y ADAPTACIONES

Leyendo ese título, seguramente muchos se esperarán algo parecido a lo que normalmente hago de cuando en cuando en los foros de opinión de internet para divertirme (y es que de verdad que no sabéis el juego que da ir a cualquier foro y soltar un par de "polacos" y kilo y cuarto de "dialectos" Estas últimas fechas con lo del no doblaje de **Harry Potter** de verdad que han sido de lo mejor que recuerdo, no os imagináis la de peña que te llama "facha" esgrimiendo unas ideas que asustarían al mismísimo *Hitler*), pero no, mucho me temo que temas tan patéticos no son dignos de un espacio en esta revista (y es que, al fin y al cabo, no hay nada que discutir: Un chaval sólo quiere ver una película, así que le va a dar igual que esté en español, en polaco o en suahili mientras la entienda. Dado que las "majors" americanas doblan sus películas a todos los idiomas importantes, la gente en este país no debe preocuparse, pues la española es una de las lenguas más importantes del mundo y siempre nos las van a doblar. A partir de ahí, todas las animaladas que se vean no son sino las paranoias de cuatro adultos amargados a quienes no parece importar que de sus cárceles no paren de escaparse delincuentes peligrosos o que mogollón de peña muera en las listas de espera de la Seguridad Social por culpa de la falta de fondos pero consideran más importante que respirar que se gasten millonadas (porque doblar una película NO es algo barato) en que sus niños puedan seguir el plan trazado de creación de extranjeros dentro de un propio país para que así sigamos viendo con lástima a grupos de chavales de excursión que no consiguen que les digan donde hay una panadería porque, sencillamente, no saben decirlo en español, en el idioma de su país. Como ya digo, algo muy triste, y desde luego en absoluto digno de que le dedique mi sección (aunque, bueno, eso seguramente generaría mucha polémica, tengo que pensármelo...)). El tema a tratar es mucho más importante, y algo que está muy en el candelero últimamente: La adaptación en las traducciones.

Sin duda, todos habréis tenido ocasión de leer alguna de las novedades que últimamente han salido al mercado. Y de nuevo sin duda, casi todos habréis encontrado cosas que os hayan chocado, sobre todo si sois veteranos en esto (porque si sois novatos seguramente se os hayan pasado por alto esos detalles al ser para vosotros tan nuevos como todo lo demás). Así, a todos aquellos lectores de la edición de **Video Girl Ai** de Norma ese "Yota Moliga" les habrá hecho daño a la vista; todos los que siguieron la saga de Hades con nosotros leerían con sorpresa que el maestro de *Shiryu* se llama "Tong-Hu" y no "Dohko" como se dijo; los fans de **Sakura** habrán notado las diferencias entre el modo de hablar de *Kero-chan* en el anime y en el manga, así como el aparente cambio de nombre de *Li Xiaorang*... ¿Bien o mal?

He aquí un claro ejemplo de lo que se puede llegar a generar con unas malas traducciones

Las cosas serían más fáciles si todo fuera como esta imagen (que no necesita traducción)

Oiréis opiniones para todos los gustos, pero la mía en concreto va a ser para defender que... bien. A ver, para que los puristas no me salten al cuello (que mira que son pesados...), no me estoy refiriendo a la españolización de los nombres ni nada de eso (pues se trata de otro tema que, mira por donde, quizá comente algún día no muy lejano), me estoy refiriendo a lo apropiado de la adaptación de juegos de palabras intraducibles o similares.

A ver, por ejemplo en **Video Girl Ai**. El protagonista, *Yota Moteuchi*, es llamado *Motenai* por sus compañeros/as, un juego de palabras pues "motenai" viene a decir que no tiene éxito con las chicas que desde luego resultaría intraducible si se respetase al 100% la traducción Cambiando *Moteuchi* por *Moliga* se permite entender a la perfección el chiste en nuestro idioma sin que se altere demasiado el original, ¿tan mala es la solución? Yo no lo creo, y para contestar los aullidos que seguro están soltando los puristas, poner la notita al pie puede valer, pero queda cutre que cada vez que salga el apodo se tenga que poner el texto rompiendo así la estética de la página. Y si decís que sólo hay que ponerlo la primera vez, ¿qué pasa con quien pille la serie a medio? No, sustituir *Moteuchi* por *Moliga* es una gran idea, y desde aquí la aplaudo.

Igualmente, aplaudiría cualquier cambio en nombres por ejemplo de programas o presentadores. Así, si en tal o cual serie en un momento dado están viendo Atatatatakae, el equivalente japo de Gran Hermano, pues qué problema hay en que así se traduzca, si así se entiende mejor, pues adelanto que estamos en España, joder, no en Japón. Que las notitas al pie están muy bien, pero si se pueden sustituir por una solución igualmente buena o incluso superior pues tanto mejor.

Por supuesto, con esto no digo que se abra la veda y volvamos a llamar a *Kyosuke Johnny*, a *Madoka Sabrina* y cosas así. No, estoy defendiendo las adaptaciones LÓGICAS y bien hechas. Mientras no sean necesarios cambios se debe respetar al máximo el original. Y si los cambios son inevitables, deben estar bien trabajados. Y aquí aprovecho para dar un toque a esas editoriales que todavía no tienen un corrector de textos, que se leen cosas de auténtica vergüenza ajena, y para felicitar a algunos de los actuales traductores/adaptadores, que están realizando una gran labor investigando, informándose e incluso pidiendo consejo a expertos en el tema antes de hacer nada, ¡que siga así!

Porque empieza a ser preocupante lo de algunos pavos. Estamos en un momento inmejorable. Jamás el aficionado español ha tenido tanto y de tanta calidad donde elegir, y aún nos encontramos a los típicos amargados que sólo consiguen encontrar placer en sus patéticas vidas criticando todo lo que exista, aunque esté bien hecho. Joder, que está bien criticar, pero con criterio, lógica y moderación, haciendo ver a las empresas los errores, pero sin pasarse ni salir con paridas del estilo que la guillotina cortó mal el borde de la página 37 del tomo 4.

Mmmm... estoy viendo que con esto de dar clase me he vuelto un blando, así que radicalicémonos un poco al final: Que le den por culo a los puristas. Y mira que yo me consideré un purista en su día (aunque moderado, eso sí), pero es que se pasan, joder, tan obsesionados con Japón, su música, su idioma... que se operen los ojos para hacérselos rasgados y se vayan a vivir allí y nos dejen tranquilos, que ya estoy harto de sus pataletas, ¡que estamos en España, cansinos!

Hale, y con esto y un bizcocho me voy a seguir suspendiendo a gente, que de momento me he cargado al 80% de mis alumnos en esta primera evaluación (y algún día publicaré algunas de las cosas que me he encontrado en los exámenes, que de verdad que no tienen desperdicio). Espero que los ejercicios que me quedan por corregir sean mejores o para la siguiente evaluación tendré que suavizar un poco los exámenes... El mes que viene más.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

QUEREMOS SALÓN, SALÓN, SALÓN

"- Si alguno de los bocazas decide hacer finalmente una fanedición al español de Shin Chan, yo seré el primero en intentar conseguir sus datos para pasárselos a Planeta.":

El Camino Perdido del Otaku 2: Haciendo Amigos

Hace un par de meses que pasó el Salón del Manga de Barcelona, la cita más esperada del año para l@s otakus de España (con perdón). En estas páginas habéis podido leer las crónicas que mis compañer@s han hecho, puntual información donde las haya. Yo he preferido dejar pasar un tiempo para enfriar las ideas y dejar que algunos cabreos se me pasen, que en el calor del momento se pueden decir muchos disparates de los que luego te arrepientes.

Un año más, para mi sorpresa, je, je, el manga no se ha acabado y ha habido otro Salón con éxito de público, que no de crítica. Lo primero que me viene a la memoria de este Salón son las colas; inmensas colas que el sábado y la mañana del domingo formaba la gente que intentaba acceder a la Farga, donde se celebraba el Salón; colas larguísimas de gente disfrazada que se dejaba los dineros para entrar. Gente que abarrotaba una Farga que se quedó claramente pequeña el sábado, con los concursos multitudinarios de karaoke y cos-play. Para l@s que no vivimos en Barcelona y no conocíamos el fenómeno **Crayon Shin-chan** ha sido una sorpresa tremenda ver tantos aficionados a una serie cuyo manga tuvo que cerrar por ventas ridículas. El anime de esta serie, que una televisión autonómica emite con un inesperado éxito, ha sido este año el auténtico motor del Salón, no me cabe duda.

Pero este éxito de público, como dije arriba, no se corresponde con un aumento de la calidad del que, se supone, es el mayor encuentro de otakus y empresas relacionadas con el manganime del país. Para empezar, empieza a ser urgente encontrar espacios de encuentro entre profesionales del sector (y me refiero a dibujantes, guionistas, periodistas, editores, redactores, vendedores, distribuidores, etc) que esté libre, digamos, del calor del público en general. No es posible hacer entrevistas serias, ni hacer contactos, ni comentar proyectos, ni siquiera llegar a la Sala de Actos para ir a la mesa redonda que tienes programada, sin sortear miles de personas que, lógica y justamente, se encuentran curioseando, comprando o deambulando por los abarrotados pasillos de la Farga. Ya sé que los mejores negocios se hacen en los cafés, después de una buena comida o cena, pero Ficomic debería de plantearse que no todo es cobrar el dinero a las empresas, y que si ayuda a hacer negocios sería también beneficioso para ella.

Y es que Ficomic, aun con un innegable ansia de mejorar, sigue descuidando pequeños detalles. Es realmente triste que año tras año se vea gente acarreando bultos y maletas por la Farga. ¿Tan difícil es realmente instalar, no digo un servicio de guardarropa, sino unas míseras y automáticas taquillas, como por ejemplo las que hay en la Estación de Francia? Cuando dejas tu hotel para ir al aeropuerto o a la estación y pasas por el Salón para despedirte, es un calvario ir tirando de la bolsa/maleta, cargada además hasta los topes de mangas, vídeos, maquetas, peluches, llaveros, CDs y demás artefactos. Este "agradable" paseo se ve dificultado porque hay que ir sorteando a la gente tumbada o sentada en el suelo de la Farga, leyendo sus mangas o esperando a algún amigo. La gente se tiene que sentar en el suelo ya que en toooodo el recinto de la Farga (quitando la docena de mesas de la cafetería, siempre abarrotada) no hay ni un solo banco, asiento, sillón o similar; las escaleras son lo más parecido. ¿Cuesta mucho poner unos banquitos de nada para no tener que rebozarse los pantalones con la mierda que tres días de Salón produce? No creo.

Y por último llegamos al tradicional y casi entrañable desastre-y-descontrol-a-la-hora-de-hacer-los-concursos. Como cada año, en el momento de hacer algo tan sencillo como el concurso de disfraces (el famoso cos-play), llega el descontrol, el desmadre y generalmente el tongo más grande del universo. Lo del concurso de karaoke fue un lío moderado, ya que "solamente" concursó gente que no se había apuntado previamente y se premió a gente que incumplía flagrantemente las normas del concurso. El gran follón vino por la tarde, con un evento que se alargó casi 4 horas debido fundamentalmente a la poca previsión de la organización y a lo frikis que son algun@s. La organización que apunta alegremente a todo el que pasa, sin echar cuentas del tiempo que requiere que TODO el mundo desfile, no tiene un equipo de sonido decente en el escenario, a pesar de la experiencia del año pasado, y en general, da la sensación de que todo está ya decidido, concurse quien concurse. Por cierto, ¿cómo puede ser que en el cos-play hubiese sólo 5 premios, y en el de karaoke, con casi un tercio de participantes, hubiese 7? La matemáticas fallan. Y yo diría más aún: ¿para qué necesitaban el equipo de sonido los que salieron al escenario sólo para decir una frase? ¿Realmente necesitaban millones de watios de potencia? ¿Para eso pararon el concurso durante media eterna hora? Hay que ser menos frikis, hij@s mí@s, que había mucha gente allí.

Un desbarajuste, tradicional como ya os digo, pero que no deja de sorprenderme y cabrearme. Lo mejor como siempre la gente; lo peor la organización, que este año tampoco de dignó a poner una exposición (aunque después de las últimas que puso, mejor que no la hubiese). Como datos positivos, la aparición de dos nuevos personajes en este mundo: Jonu (gracias por traer y secuestrar después a *Akemi Takada*) y Mangaline. Muy "positifa" y no "negatifa" fue la fiesta de Glénat en la discoteca Japan (que justo estaba al ladito de mi hotel, por lo que luego llegué divinamente a la habitación), que aunque comenzó muy pronto (a las 23), teniendo en cuenta que el Salón cerraba sus puertas a las 21, fue una muy buena idea y espero que se repita en años venideros. Las mesas redondas y las proyecciones, bien organizadas y casi sin fallos, fueron otros datos positivos. La gente, como siempre la gente, salva este evento que parece ilusionar a todo el mundo, menos a la propia empresa que lo organiza.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega
(a.k.a. **Curro**)

MANGA ESPAÑOL, PAELLA JAPONESA

En un primer vistazo, podría parecer que ambos conceptos no tienen ninguna relación entre sí; después de todo, uno es un modo de comunicación y otro un plato típico. Pero, ¿y si digo: "un manga puede ser tan español como la paella ser japonesa"? Entonces la relación está clara. Y me habré metido en un lío bastante complicado, que es lo que me proponía desde un principio.

Todo esto tiene su razón de ser en una de mis últimas compras en mi tienda de tebeos favorita. Hace unas semanas cayó en mis manos (y recayó en mi bolsillo, pero esa es otra historia) un tomo titulado "**Manga Colección**", donde se recopilaban los "mangas" aparecidos en una revista de la competencia. Todas estas historias eran obra de artistas de nuestro suelo patrio (a lo que hay que llegar para no decir "España" -con perdón-). No voy a meterme ahora con la calidad de las obras porque a) yo no llegué muy lejos a la hora de dibujar; b) resulta más divertido atacar a los autores japoneses; c) hay muchísimas más posibilidades de encontrarse en la calle con alguna de las autoras de esas obras que con *Masamune Shirow*, por poner un ejemplo. Bueno, volviendo al punto que había abandonado, aunque voy a criticar la calidad de las obras, siempre puedo opinar sobre el concepto de "manga español", que es lo que se nos está vendiendo en ese tomo.

Vayamos al grano: ¿es posible hacer una paella "japonesa" o un manga "español"? Un servidor sostiene que no, y os voy a explicar el porqué:

DENOMINACIÓN DE ORIGEN. Primero vayamos a la explicación de diccionario. Veamos, "manga" significa "tebeo", así pues, cualquier tebeo, cómic o como se llame es un "manga". Por tanto, decir "manga español" es como decir "tebeo japonés". Sin embargo, hay quien afirma que, por razones socio-culturales y todas esas cosas, un "manga" no es un "tebeo". Yo, por mi parte, sostengo que cualquier "tebeo" hecho en Japón es un "manga" (y que toda música popular japonesa es "j-pop", pero ya me encargaré otro día de eso)

A MÍ ME SALE ASÍ. Cuando alguien en Japón se pone a dibujar (sí, un "manga"), lo hace de acuerdo a una serie de influencias sociales y culturales que le han marcado desde que nació. Toda una vida entera leyendo mangas, viendo animes y, sobre todo, viviendo en Japón y la cultura japonesa hacen que se entienda la vida de una manera en particular que a veces alguien que no haya pasado por las mismas experiencias no entiende. No se trata simplemente de detalles como los baños públicos, el descalzarse al entrar en una casa o la visita a los templos el uno de enero, sino incluso el modo de comportarse o cómo se entienden las relaciones con las demás personas. Cuando una persona intenta dibujar un "manga español", se esfuerza en traspasar a nuestra cultura con comportamientos que no le son propios. O, incluso, "exportar" conductas "nacionales" que en Japón ni conocen ni -seguramente- compartirían. Ojo, no quiero decir que una cultura sea mejor ni peor que otra. Simplemente, en la mayoría de estos casos, la historia acaba fallando por falta de "sentimiento". Éste sería el momento de recordar la pésima "**Nacional 666**", de Planeta, una recopilación de "chistes japoneses" (con un dibujo atractivo, eso sí), pero creo que no lo haré... vaya, demasiado tarde.

¿TÚ Y CUÁNTOS MÁS? Me refiero al modo de trabajar que tienen los dibujantes japoneses, con un estudio donde se reparten el trabajo como si fuera una cadena de montaje: el "maestro" se encarga del dibujo y los ayudantes de todo lo demás (poner las tramas, entintar, rellenar fondos, rotular, hacer la compra, sacar al perro, sacar al maestro de los bares, etc). Sin embargo, dada la poca importancia del tebeo en nuestro país, la mayoría de las veces los dibujantes trabajan sin ayuda externa. Bueno, eso si no nos fijamos en la ayuda del ordenador en algunos casos (ya que no todos los dibujantes poseen uno, por cierto).

PAELLA JAPONESA. Voy a volver a la idea principal, antes de perderme del todo. Imaginemos que tomamos una paella (no uno de esos "arroces para los turistas", como decía el *Ivá*) y alguien la modifica para que se adapte a los gustos japoneses, por ejemplo, cambiando el azafrán por el "wasabi", las gambas por "tempura", etc. El resultado puede llamarse"paella japonesa", pero no será más que otro plato distinto. Y todavía en la cocina tenemos la suerte de poseer la receta, pero... ¿cuál es la receta para hacer un "manga español"? ¿Cambiar el béisbol por el fútbol? ¿La torre de Tokio por las torres KIO? (O por la Sagrada Familia, la Basílica del Pilar, la Torre de Hércules, el museo Guggenheim, la Giralda, etcétera, etcétera, etcétera...).

Jaime Ortega

P.d: si no tenéis ni idea de sobre qué tomo os hablaba al principio, olvidadlo; recordad que Minami es la revista que más vende y punto.

P.d2: este artículo es responsabilidad exclusiva del autor, quien no esté de acuerdo tiene todo el derecho del mundo a aguantarse.

P.d3: ante las dudas y preguntas recibidas: lo de "*Rita Maravilla*" en vez de "Reena Inverse" fue una BROMA (a ver si poniéndolo en mayúsculas alguien se entera...).

TOKIO

CRÓNICA DE UN VIAJE FRIKI

4 de julio, ya queda menos... Emocionados tras la visita a las tiendas de manganime de *Akiba* y con el bolsillo algo resentido por las compras decidimos visitar alguna tienda de segunda mano. Nuestra amiga nos acompaña (y nos guía) a *Shibuya*, donde parece ser que hay una importante tienda llamada Mandarake. Si sois fans de **Gals!** no podéis perderos esta visita pues encontraréis muchos lugares que os resultarán familiares como el edificio 109 de *Shibuya*, la perfumería donde van las gals a coger muestras o la estatua del perrito sobre la cual *Ran* se sube en el primer episodio. Ya que sale el tema del perrito os diré que se llama *Hachiko* y que es un típico punto de encuentro para la juventud japonesa. *Shibuya* es el barrio de la gente joven. Para llegar, muy fácil, líneas naranja o lila de metro o JR hasta la estación de *Shibuya*. No tiene pérdida.

El Mandarake de *Shibuya* es otra cita obligada para los otakus: Material de segunda mano a buen precio. ¡No dejéis de pasaros por la sección de peluches a 100 ó 200 yenes! También encontraréis tomos, pósters, *furoku* de revistas como *Ribbon* o *Nakayoshi*, maquetas, muñecos y los premios de casi todas las máquinas de bolitas que podáis encontrar por la calle. Que sean de segunda mano no significa que estén sobados y estropeados. No olvidéis que las casas japonesas disponen de poco espacio y vender lo que ya no utilizas es una buena manera de deshacerse de las cosas en vez de tirarlas. Muchos de los peluches y muñecos son de gente que se dedica a sacarlos de los *ufo catcher* expresamente para venderlos. Se divierten un rato con la maquinita y no pierden dinero. Todo lo que encontraréis en estas tiendas está muy bien cuidado y suelen ser cosas que ya no se encuentran en las tiendas normales. Salimos del Mandarake con unos cuantos yenes menos y con muchas bolsas, así que pasamos por el *ryokan* a descargar. Nuestra próxima parada: *Nakano*.

Con nuestra estimable amiga al mando de la expedición nos disponemos a "atracar" todos los Mandarake de *Nakano*. La verdad es que no hay mucho que ver en *Nakano*. Aquí no hay grandes rascacielos, ni grandes jardines ni es el barrio de moda, pero si os consideráis otakus no podéis perderos los Mandarake de *Nakano*. Están situados dentro de una especie de centro comercial llamado *Brodway Center* y hay varios repartidos por el edificio cada uno especializado en un tema (reliquias, tomos y revistas, muñecos y cosas caras...).

Aparte de tiendas de segunda mano también encontraréis alguna tienda de videojuegos, establecimientos exclusivamente de *cels* (toneladas y toneladas de acetatos) y, si os entra el mono de dibujar durante el viaje, no dejéis de pasaros por la tercera planta, donde encontraréis el *Anime World Star*, con todo lo necesario para convertirse en un verdadero mangaka.

Brodway Center es también un buen sitio para llamar a casa. En la primera planta hay un teléfono internacional con instrucciones en inglés. Sólo una advertencia: cuando llaméis a España recordad la diferencia horaria (6 horas en invierno y 7 en verano), ¡¡que a nadie le gusta que lo despierten a las cinco de la mañana!!

Nakano es un buen sitio para comer. Antes de llegar al *Brodway Center* os toparéis con Mc Donalds, Loterías (cadena japonesa de hamburgueserías), varios restaurantes, pastelerías y un rotatorio de sushi. Sin duda este último fue el que más nos llamó la atención y es allí donde comimos. Os explico un poco cómo funciona: Todo el restaurante es una gran barra en forma de elipse por donde pasa una cinta transportadora con platos y platos de sushi. Pagas según lo que comes y según el tipo de plato. Me explico, hay varios tipos de platos (de colores, a rayas, a cuadros...) cada uno con un precio predeterminado. La comida vale más o menos según el tipo de plato en el que esté. El té es gratuito y cada uno tiene delante su grifo de agua caliente. No es un sitio caro si sólo vais a comer algo, pero no es como para hartarse.

Bueno, el mes que viene más. Será un día 100% tiendas de manganime en *Ikebukuro* y *Shibuya*. ¡Nos leemos!

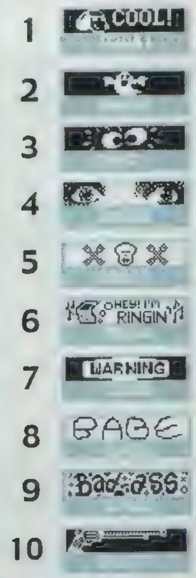
Ana Cisneros

logos y tonos para tu móvil

906 425 674

Llama al 906 425 674, elige el logo o tono que más te guste y rápidamente lo tendrás en tú móvil

top 10 logos



éxitos

[illegible]	[illegible]
Ugly · [illegible]	20002
Ace of Base	20003
[illegible]	20004
[illegible]	20005
[illegible]	20006
Beach Boys	20007
Bloody Day	20008
Boy George	20009
Bitter Sweet Symphony	20010
Black or White	20011
Bon Jovi · [illegible]	20012
Bon Jovi · [illegible]	20013
Britney Spears · [illegible]	20014
Britney Spears · [illegible]	20105
Bsb · Get Down	20160
Bsb · Spanish Eyes	20170
Bsb · The One	20180
Charlie Angels	20190
Come as you are	20210
0Faith	20022
Grease	20023
I feel good	20024

éxitos

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Take on me	[illegible]
The Clash	[illegible]
The Cranberries	[illegible]
The Cure	[illegible]
The Final Countdown	20042
The way you make me feel	20043
Yesterday	20044
Pretty Fly	20045
Nirvana	20047
The Doors · [illegible]	10099
Muse	10661
Slep not...	11005
Korn blivel	11029
Metallica · Enter sandman	11034
Move than feeling	11038
In NY city	11295
Blues Brothers · Every needs somebody	11305
Queen	11395
	11414

éxitos

[illegible]	[illegible]
Phil Collins · [illegible]	[illegible]
U2 · [illegible]	[illegible]
Bob · [illegible]	[illegible]
17 Boys	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Lady	[illegible]
Chayanne · [illegible]	[illegible]
Bob · [illegible]	[illegible]
Push it Beach	[illegible]

cine y tv

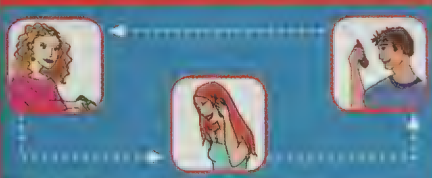
Cazafantasmas	10443
Yupi yupi hey	10447
Stars Wars	10457
Superman	10458
Aladdin	10469
7 novias para 7 hermanos	10476
Cosas de casa	10485
Evita	10489
Dos hombres y un destino	10544
El gran halcon	10554

top 10 tonos

BRYAN ADAMS · Every thing I do	11520
TITANIC	10461
MISION IMPOSIBLE	10451
SHE BANGS	20035
CHRISTINA AGUILERA · Gennie in a bottle	20020
BATMAN	11246
ENRIQUE IGLESIAS · All I need	10668
BLUE X · Da di da, da di du	10062
MUSE	11008
U2 · Sunday blondy sunday	11018

Precio mínimo de la llamda 0,72 Euros/min. IVA incl
Válido sólo para Movistar

teleamig@s



Envía el mensaje al 576: 15soy.chico/a + 4 palabras que te definan (separadas x espacios) y... te conectaremos con el amig @que más se parezca a ti.

telegoles

¿Te gustaría vivir tu partido favorito minuto a minuto?

Sólo tienes que llamar, decirnos tu número de móvil y nosotros te enviaremos un mensaje cada vez que ocurra algo importante.

906 426 583

PRECIO MIN. LLAMADA 0,72 EUROS/MIN.
VALIDO SOLO PARA MOVISTAR.

Telebroma

¿Te gustaría gastar una broma a tus amigos?

Llama al

906 426 582

PRECIO MIN. LLAMADA 0,72 EUROS/MIN.
VALIDO PARA TODO TIPO DE MOVILES

Archivo Editar Ver Favoritos Herramientas Ayuda

ATRÁS ADELANTE BUSCAR FAVOR

¡Bienvenidas! Como prometimos, este mes reseñamos las páginas web más destacables de **Serial Experiments Lain**, a la que acompañan **Cowboy Bebop**, **Golden Boy** y **Sen to Chihiro no Kamikakushi**. Amenizamos el conjunto con propuestas alternativas y poco más. Pero no os engañéis, porque la cantidad de lugares a visitar en esta ocasión es bastante grande. ¿Empezamos?

*** Anime Web TurnPike**

Las que hayáis intentado acceder al Anime Web Turnpike durante las últimas semanas os habréis dado cuenta de que ACS (el servidor de la página) no contenía el conocido buscador. Bien, os ofrecemos la alternativa europea a AniPike mientras arreglan los problemas existentes en la principal, para que podáis seguir contando con sus servicios de búsqueda.

http://www.anime.jyu.fi/~anipike/

*** Shueisha Wallpaper Download Corner**

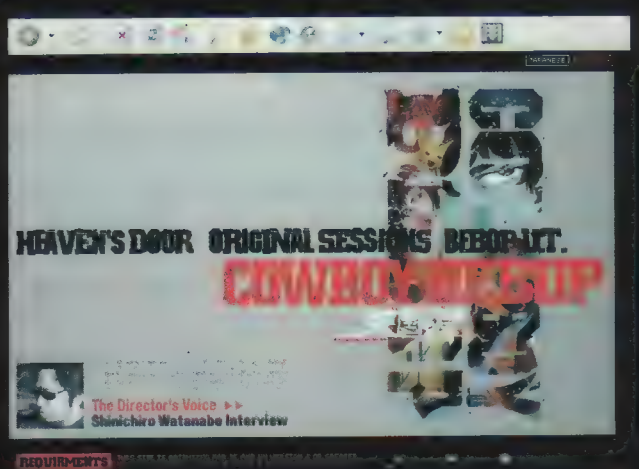
Accediendo a esta pequeña parte de la página de la editorial nipona Shueisha, podréis descargar fondos de escritorio para PC y Macintosh de series como **Gals!**, **Shaman King** o **Kinnikuman Jr.** entre otras. Un detalle por parte de los editores que os permitirá decorar vuestro ordenador con los últimos éxitos de la compañía.

http://www.shueisha.co.jp/cn/common/download/index.html

*** Cowboy Bebop - Knockin' on Heaven's Door**

La oficial y obligada. Esta página nos desvela y da a conocer el universo de **Cowboy Bebop** en su totalidad, tanto de las Original Sessions (serie de televisión) como de la película, de reciente aparición y que da título al site. Personajes, trasfondo y merchandising son algunos de los elementos que nos permitirán profundizar en este universo, a los que se añaden entrevistas, tráilers y demás. Os remitimos a la versión inglesa de la web, que también puede consultarse en su versión original japonesa.

http://www.cowboybebop.com/english/



*** Cowboy Bebop!**

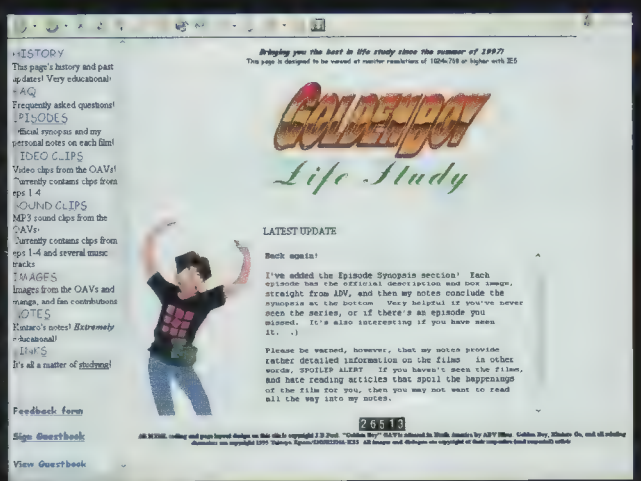
Una página web muy rápida de visitar y reseñar. Este site cuenta con una galería de arte y capturas de la serie, una zona dedicada a las fans (la más extensa, con foro de discusión, lista de correo y posibilidad de contactar con otras fans vía mail) y enlaces a otras páginas de la serie producida por Sunrise. Una parada obligada en la Red para todas las interesadas en las aventuras de Spike y compañía.

http://rivendell.fortunecity.com/vampire/0/bebop.htm

*** Golden Boy's Life Study**

Una página "muy educativa". En Life Study encontraréis todo lo que deseasteis saber (e incluso lo que no) sobre *Kintaro Oe*, el eterno estudiante, y la serie de OVAs que protagoniza, **Golden Boy**. Responde a las preguntas más frecuentes, ofrece sinopsis de los episodios, permite descargar imágenes, sonidos y videoclips... entre otras opciones interesantes. Que su sencillo diseño no os haga caer en el error: Life Study es una página de lo más recomendable y obligada para todas las seguidoras de Oe y su modo de ver la vida.

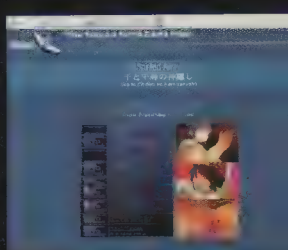
http://www.jdpanl.com/goldenboy/



*** Nausicaa.net: Spirited Away**

Una subdivisión de la página web de *Hayao Miyazaki* nos permite conocer su última obra, **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (Spirited Away), con todo detalle: La propuesta inicial del proyecto, la historia, el merchandising derivado del film y las preguntas más frecuentes además de reseñas, artículos y clips de vídeo se dan cita en una página ideal para las fans del Studio Ghibli y de la animación de calidad.

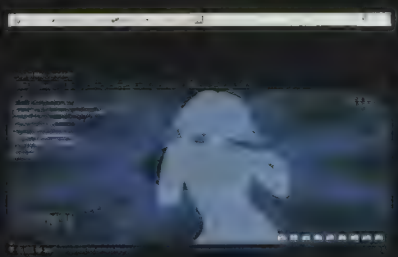
http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/



Minami INTERNET

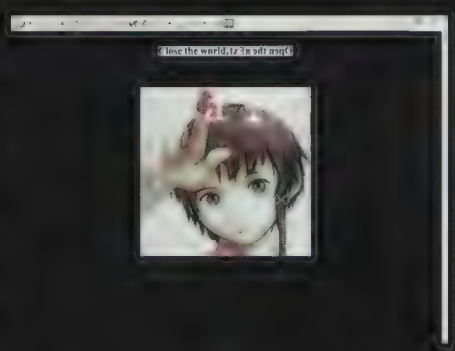
*** Cyberia Café**
Información detallada, análisis y discusión sobre **Serial Experiments Lain**. Cyberia Café es nuestra recomendación personal para todas aquellas que quieran profundizar en el universo del *Wired* y encontrar respuestas a todas las preguntas que puedan ser planteadas. El diseño, contenido y mantenimiento del site son excelentes así que... ¿qué esperais para visitarla?
http://www.cyberia-anime.com/

*** Layers**
Una página web en inglés dedicada a **Serial Experiments Lain** de la que destacamos su sección de skins (caratulas o "pieles" para reproductores de MP3 por encima del resto. Apartados de noticias, descargas, enlaces y fichas de personajes y seiyuus complementan este site que interesará sobre todo por el material comentado en un principio.
http://kokujin.members.animeirc.com/



*** Tenjo's Lain Site!**
Nueva sección de Tenjo's Revolutionary Site, reseñada hace algún tiempo en estas mismas páginas. Incluye información sobre la historia de **Serial Experiments Lain**, los capítulos, los personajes, y los equipos de producción y doblaje de la serie. Diseño y contenidos muy sencillos para una página de producción nacional que bien merece al menos una visita.
http://tenjo.topcities.com/lain/indexlain.htm

*** thought experiments lain**
Visita obligada, junto con Cyberia Café, para todas las seguidoras de **Serial Experiments Lain**. Profundiza, como la mencionada, en aspectos profundos y detalles de la obra de Pioneer, que satisfarán la curiosidad de las más exigentes. Aunque el diseño de la página es extremadamente sencillo (mayoritariamente texto y una muy limitada gama de colores), el contenido -en inglés- es gratamente aprovechable y extenso. Además, se trata de un site bastante extenso que cuenta además con un par de páginas filiales. Apta para ser consultada con tranquilidad y entusiasmo por conocer el universo de *Lain* en su totalidad.
http://www.cjas.org/~leng/open.htm

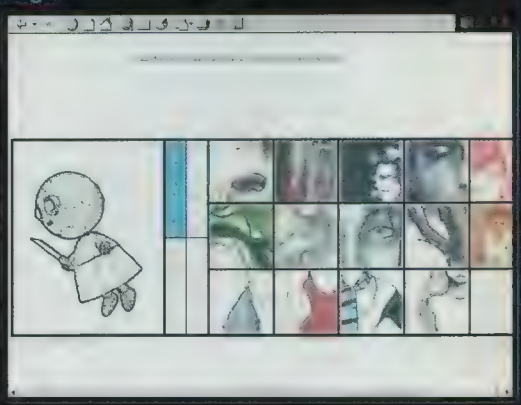


*** Serial Experiments Lain: Deeply**
Curiosa. Deeply es una web que parece beber (y mucho) de otras fuentes para convertirse en un compendio de información recopilada de otras partes. Cuenta con la ventaja de estar en nuestro idioma, y con la desventaja de que la navegante se encontrará con la extraña sensación de haber visto antes todo lo presente en Deeply. Aceptable, pero no imprescindible.
http://deeply.cjb.net/

*** Close the World**
Un site dedicado principalmente a mantener y ofrecer material audiovisual de gran calidad. En Close the World encontrareis galerías de imágenes, sonidos y animaciones en formato Shockwave Flash no sólo de **Serial Experiments Lain**, sino también de **NieA Under Seven**, **Cowboy Bebop**, **DiGi Charat** y **Noir** entre otras. El contenido informativo es mínimo (y en japonés) pero Close the World es, desde luego, toda una gozada para los sentidos.
http://lain-net.com/

*** AB Watch**
Esta página contiene una serie de enlaces que recogen el trabajo de *Yoshitoshi Abe* en la Red. La mejor opción para conocer la obra del diseñador de personajes de **Serial Experiments Lain** y **NieA Under Seven**.
http://www.other-space.com/ab/

*** M design**
Laura, una lectora de Badalona, nos ha propuesto visitar su página web sobre ilustración, cómic y diseño (con la obra de la webmaster). Aunque el contenido se aleja un poco de lo que solemos reseñar en estas páginas, podéis echar un vistazo al trabajo de *Laura* para cambiar un poco de tónica y visitar algo diferente.
ciberia.ya.com/lmcdesign/



Una vez más, damos por terminada la sección y emplazamos nuestra siguiente reunión en la vasta e infinita Red para el mes que viene. ¡Nos vemos entonces!

CJ González
krestas@terra.es

SECCIÓN DE DIBUJO

Saludos. Hoy vamos a dar un paso atrás, dejaremos el maravilloso mundo del color para retroceder al mundo en grises. Un mundo al que los aficionados al manga estamos de sobra acostumbrados. Este mes, como novedad, ilustraré el artículo con páginas de mi hermano Carlos (autor de "Soy un serial killer") sacadas del fanzine "La senda del samurai", un título que no debéis dejar de leer.

Pues lo primero que hay que decir es que todo lo que hayáis aprendido en las anteriores entregas de este curso es totalmente valido para la presente. Los conocimientos sobre las herramientas de selección, capas y canales son básicos también a la hora de dar grises a una página de cómic. El proceso de coloreado es también el mismo, con la salvedad de que ahora vamos a trabajar con tonos de gris.

ESTUDIOS BÁSICOS

Antes de comenzar con la parte técnica, os voy a dar una serie de recomendaciones para que la página os quede lo mejor posible.

Lo primero es comenzar por la parte que no es informática. Al igual que con el color, es indispensable que la página esté limpia y bien entintada. Y diréis: "pero es que yo quiero combinar una página con tramas y grises con lápiz". Y yo os diré: "Si te llamas *Hiroaki Samura* bien, pero si no, piénsatelo un poquito, ¿vale?". El mezclar técnicas en una página, ilustración o lo que sea, hay que saber hacerlo muy bien. Además de que es más complicado porque tenemos que escanear el dibujo en grises y no en blanco y negro puro, con las complicaciones que ello acarrea. Así que en este curso os enseñaré a dar tramas (más o menos) sin más líos.

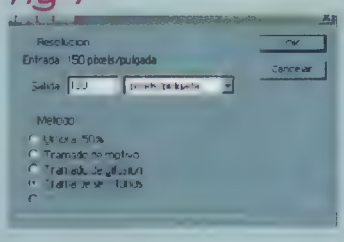
En cuanto a la parte estética, hay que tener un par de cosas claras. Una es que no es bueno abusar de las tramas. Sí, a todos nos alucina el ver una página de **Bastard!** bien cargadita de grises y de efectos pero, al igual que antes, hay que saber hacerlo muy bien para que no quede realmente mal. Hay que dejar también espacio para el blanco. Es lo que se llama el "Horror Vacui". ¿Y qué es esto?, ¿qué es?, ¿qué es? Pues es un defectillo que tienen muchos artistas. Es el ver siempre lo que hacemos vacío y simple, y ello nos obliga a recargar más y más la página en cuestión. Es extrapolable a cualquier campo artístico, como por ejemplo la música (hay grupos que acaban metiendo orquestas enteras en una canción para que no suene simple) o la escritura (es bueno ser detallista, pero...). Yo, por ejemplo, tengo "horror vacui", cualquiera que haya visitado mi página web verá que no hay ilustración sin su fondo cargado y lleno. Tan sólo tengo 3 ó 4 ilustraciones con fondos sencillos y fue porque me obligué a ello. Así que ya sabéis, vamos a hacerlo simple pero efectivo, y ya aprenderemos a complicarnos lo que queramos con la práctica.

Si queréis algún buen referente para fijaros a la hora de dar tramas, hay unos cuantos. *Katsura* da las tramas muy, muy bien, sobre todo en **I´´s**. En sus anteriores obras también son buenas, pero volvemos a lo de antes: son demasiado cargadas. **I´´s** es simple y efectivo (los fondos ya son otro cantar). Fijaos también en *Masamune Shirow* que, aunque no lo parezca, da unas tramas muy sencillitas (en **Appleseed** sobre todo). Lo que recarga a *Shirow* es el dibujo en sí. *Otomo* es del mismo tipo que *Shirow*. Y también es muy bueno *Kenichi Sonoda*. Aunque cabe recordar que dar tramas no es indispensable. Fijaos en que *Toriyama* no suele dar grises en sus páginas (**Dragon Ball** no tiene más de 10 en los 42 tomos).

TRAMAS A LA OBRA

Ahora que ya tenemos la página escaneada, vamos a agarrar el ratón y empezar a dar grises. Teniendo en cuenta las recomendaciones anteriores vamos a ir rellenando las partes que queremos que lleven gris. Al igual que con el color, podemos darle todos los efectos que queramos, aunque sin pasarse. Si queremos podemos hacer degradados mediante la herramienta correspondiente, o bien con efectos de iluminación. Ya sabéis, rellenáis la zona correspondiente con el tono de gris que corresponda y creáis un canal (*menú selección/guardar selección*) y una capa si deseáis (*menú capa/crear capa/vía copiar*). Una vez que tenemos las zonas aisladas ya nos podemos dedicar a hacer toda clase de burradas que se nos ocurran. Si queremos darle volumen, le metemos un efecto de iluminación. También podemos darle un efecto de textura o cualquier otro que se nos ocurra, siempre con cuidado de no pasarnos.

fig 1



Una vez que tenemos la página rellena de grises vamos a transformarla en tramas. Esto se hace en el *menú imagen/modo/mapa de bits*. Os habréis fijado en que la imagen debe estar anteriormente en grises, ¿no? Bueno, por si acaso. Pues una vez que hacemos esto, nos aparece un cuadro de diálogo (**fig1**) en el cual podemos cambiar las opciones que deseemos. Lo primero en que nos fijamos es en la parte de arriba: en ella se nos informa de la resolución que tiene nuestra página y se nos pide que especifiquemos la resolución que queremos que tenga después de ser tramada. Ni que decir tiene que, ya que os recomendé que trabajaseis a 300ppp,

fig 2

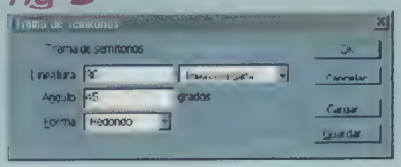
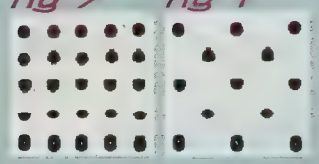


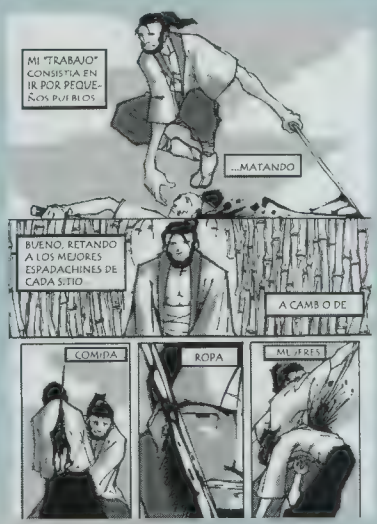
fig 3 fig 4



debéis dejarlo a la misma resolución de entrada. Debajo de eso está la selección de tipo de transformación a mapa de bits que vamos a hacer. La que nos interesa es la de "Trama de semitonos". Una vez que hayamos elegido la resolución y le demos al OK, nos aparecerá otra ventana (**fig2**) en la que fabricaremos la trama. La primera opción es la "lineatura" de la trama (esto es, el número de líneas de trama que habrá o bien por pulgada o bien por centímetro). Yo siempre trabajo en pulgadas, así que las medidas de referencia que os diré serán en pulgadas, aunque lo normal sería trabajar en nuestros queridos centímetros. Para un DINA4 escaneado a 300ppp, la "lineatura" puede oscilar entre 30 y 60, dependiendo de lo gordos que queráis que sean los puntos, pues el efecto será siempre el mismo. Es decir, si la "lineatura" es pequeña, habrá menos líneas de trama por pulgada, pero a cambio habrá puntos más gordos, y si hay mayor "lineatura", habrá más puntos pero más pequeños. Sea como sea, el tono de gris simulado por la trama será siempre el mismo.

La siguiente variable que puede ser modificada es el ángulo que queremos que haya entre los puntos. Si elegimos 90, la trama quedará como en la **figura 3**, y si elegimos 45 quedará como en la **figura 4**. Si os fijáis, los autores de manga usan un ángulo de 45, ya que a mi entender es el que más bonito queda. Es más, opino que un ángulo de 90 grados queda realmente horroroso. La última cosa que hay que elegir es la forma de la trama. Photoshop permite elegir entre multitud de ellas: Podéis dar una trama de líneas, de puntos (la más común), en forma de elipse, diamante, cuadrada o cruz. La única pega es que no podéis elegir las zonas que queréis vayan con una u otra forma de trama, por lo que nos vemos obligados a tramar primero las zonas que vayan diferentes (por ejemplo, en líneas) y tras eso hacer el resto de la página en puntos.

Tras esto ya sólo nos queda darle al OK y esperar a que el programa haga su trabajo. Cuando haya terminado, no os asustéis del resultado, pues probablemente el programa, tras haber tramado la página, la muestre a un tamaño de un 30% del original. Esto implica que aproxima una representación de la realidad a la pantalla, y como ésta no tiene suficientes píxeles para representar una página a 300ppp tramada con una "lineatura" de 50, por ejemplo, aparece con unas tramas muy mal puestas. La forma correcta de ver el resultado es con sus píxeles reales (al 100%), o bien, si preferís ver una aproximación, podéis ponerla a la mitad de tamaño (50%) que así sí se ve más o menos cómo va a quedar. Quede como quede en la pantalla, en cuanto la imprimáis quedará bien. Pues una vez que esté ya todo hecho, sólo nos queda llevarla a una imprenta y plasmarla en papel, o imprimirla con la impresora de casa, que tampoco queda mal.



ALGUNOS TRUCOS

Ahora os voy a comentar cómo realizar mediante tramas algún efecto curioso, que en alguna ocasión os resultará muy útil.

El primero es simular ondas en un recipiente de agua. Es muy sencillo, tan sólo debemos hacer un efecto de nubes (*menú filtros/interpretar/nubes)* entre un gris oscuro y otro muy claro y luego ir a distorsionarlo (*menú filtro/distorsionar/molinete)* para después tramarlo. Fácil, ¿no?

El otro que es muy útil es simular lluvia en una viñeta. La primera parte del proceso es crear una capa nueva sobre la viñeta, para luego colorear de gris la parte que coincida con la viñeta de la capa superior. Una vez hecho esto tan sólo debemos aplicarle un efecto de estilográfica (*menú filtros/bosquejar/estilográfica)* y tras haber hecho esto se le da un desenfoque de movimiento de 45 del ángulo que queramos y ya está. Lo único que quedaría sería aumentarle el contraste y bajarle el brillo y la opacidad de la capa para que no tape por completo al dibujo anterior.

Este efecto de lluvia se puede conseguir de miles de maneras diferentes y la que os he dicho es sólo una de ellas. A ver si encontráis vosotros más.

DESPEDIDA

Pues esto se acaba señores. Tan sólo queda una entrega y se dedicará a responder preguntas frecuentes que me hayáis enviado (que a día de hoy no son muchas, la verdad, aunque también es cierto que yo escribo esto unos dos meses antes de que salga publicado). En cuanto a tramas nada más. Sed buenos y escribidme a *tognin@ole.com* o visitad *http://es.geocities.com/toxxino/* (la otra dirección mete demasiada publicidad). ¡Hasta el mes que viene!

Antonio "Toñin" Salgado

GRAN HERMANO TAKU

FREE TALK

Hola amiguitos. ¿Sabéis? Desde pequeño siempre quise ser astronauta. Andaba por mi casa con un casco de moto imaginando estar en la constelación de Raticulín cogiendo semillas estelares, como si de Sailor Calaxia me tratase. Más tarde vi la serie Lulú la chica de la flores y me traumatizó tanto que quise, no ser florista, sino florero. Me acaban de regalar un videojuego de un fontanero gordo con bigote, la verdad es que es súper divertido... ¡¡pero mira que es difícil el jodío!! A veces me dan ganas de meterle una tubería por el culo. Hace poco me compré una aspiradora que me ayuda mucho con las tareas del hogar. ¡Guau, gozada total! Es maravilloso ver a una máquina absorber toda la porquería de esa manera. También quería daros las gracias por los SMS que todavía recibo... ¡Gracias! Lamentablemente estoy tan ocupado que no puedo contestaros a todos. ¡Ey! Y no os olvidéis de seguir mandándome vuestras foto-pegatinas. ¡Me encantan! Llevo ya cerca de 2000. ¡¡quiero seguir ampliando mi colección!! Algunos salís mostrando la sección de Gran Hermanotaku a cámara, es algo que me hace especial ilusión. Allis (momento Touya), os quiero.

Los Acertijos de Conan

Asesinato en Minami

Como iba siendo normal desde hace ya unos meses, cada último miércoles de mes en una de las salas de Minami se reunían 7 personas que seguro os son conocidas: Conan Edogawa, Dr Agase, Ran Mouri, Kogoro Mouri, el inspector Megure y... Paco Hernández, guionista.

Así pues como se hacía cada mes Paco repartía los guiones a los diferentes personajes para interpretar El Acertijo de Conan en una de las secciones de pasatiempos de la revista de anime y manga Minami.

Kogoro: ¡Estoy harto de esto! Cada mes lo mismo, quedo como un cateto ante este niño.

Conan: Es lo que hay hombre, yo soy el prota, el detective, y he de resolver los casos ya que para eso me pagan.

Ran: ¿Sí? Pues yo ya estoy deseando resolver alguno que otro para darle más importancia a mi personaje.

Paco: Eres la novia de Shinichi ¿todavía quieres más importancia?

Ran: Y no sólo eso, el niño éste se pasa todo el día sobándome.

Megure: ¿Y yo qué? ¡Soy un inspector de policía, por el amor de Dios! ¡Y aún no he resuelto nada!

Dr. Agase: Hombre, pues a mí me gusta mi papel.

Paco: Veo que hay demasiada tensión hoy en el ambiente. Os doy media hora para relajaros y nos vemos todos en la sala de proyecciones, quiero explicaros el próximo caso.

Así pues todos los protagonistas dejaron la sala para reunirse media hora más tarde en la sala de proyecciones. Una vez allí se disponían a empezar cuando de repente...

Lázaro Muñoz: Perdonad que os moleste... Paco, ¿has dejado tú los ordenadores encendidos?

Paco: Pues no, yo no he tocado nada.

Lázaro: Es raro, están todos los ordenadores de la planta encendidos y no hay nadie, sólo vosotros ensayando. Da igual, voy a apagarlos.

Ran: Lázaro, espera un momento, tráeme un silla por favor, que en esta sala no tengo donde sentarme y no quiero pasarme de pie todo el rato.

Cuando Lázaro se marchó Paco empezó con la proyección, en ese momento Agase, que estaba detrás, se dispuso a apagar las luces y cuando lo hizo toda la luz de la

planta se apagó. Ante el desconcierto se oyó decir a Conan: "que nadie se mueva, no vayamos a tropezar unos con otros". Seguidamente se oyó el ruido de algo clavándose en la pared y a continuación algo cayendo al suelo. Un minuto después la luz volvió, y con ella una gran sorpresa: Paco yacía en el suelo de la sala con un cuchillo clavado y sin signos de vida. Conan había sido el primero en darse cuenta, tenía manchas de sangre en su pajarita y en su pelo.

Un cuarto de hora es lo que tardó la policía en llegar al edificio, el inspector Krestas se encargaba de interrogar a los seis sospechosos:

Krestas: ¿Y dice usted que saltó el automático?

Lázaro: Sí, justo después de salir de la sala de proyecciones cuando me dirigía a buscar una silla para Ran se fue la luz y fui corriendo al automático.

Conan: Yo les dije a todos que no se movieran ya que alguien por detrás me había empujado. Además creo recordar que oí un ruido muy extraño en la pared.

Ran: Justo después de irse la luz noté que tenía frío y me sorprendí mucho cuando volvió la luz y vi que la ventana de atrás estaba abierta.

Kogoro: Oí a Conan decir que no se moviera nadie, y así hice, intenté encender un mechero que llevaba, pero una corriente de aire de atrás me lo apagó después. Y luego está una especie de sonido en la pared.

Agase: Yo fui quien dio al interruptor para apagar las luces de la sala, pero de repente se fue la luz en todo el edificio y noté frío en la espalda.
Megure: Vi por un segundo una pequeña luz de mechero delante de mí, pero se apagó al instante, no me moví, y noté mucho frío.

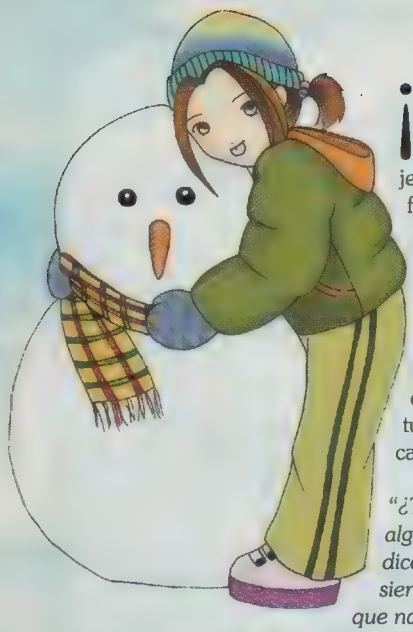
El inspector Krestas veía que algo no funcionaba, por eso mismo mandó hacer un plano de la situación de cada uno de los sospechosos mientras investigaba el cuerpo y la sala. El impacto había sido fuerte y el cuchillo se había clavado bien, pero era extraño, en el mango del cuchillo había una línea que no se había manchado de sangre. Por otro lado el proyector estaba manchado de sangre, ¿tanto había salpicado?, ¿tan violento fue el apuñalamiento? Lo raro es que Conan tenía sangre y estaba delante del proyector, así pues, ¿cómo se manchó? Pero lo más misterioso fue la ventana, ¿quién la abrió? ¿Y por qué? Agase le dio al interruptor y estaba cerca de la ventana, y Conan dijo que alguien le empujó. Pudo empujarle también Ran, pero no hacía falta pues tenía sitio para acercarse a Paco. Kogoro también lo tenía cerca, pero encendió el mechero, Ran y Megure lo vieron. Megure no tenía por donde salir, había un armario a su lado, Ran al otro y Kogoro delante. Agase tampoco se podía mover, tenía un armario al lado, aunque claro está que a Conan le empujaron. Y Ran no se pudo desplazar hacia delante puesto que con la luz del mechero de Kogoro los demás la hubieran visto. Lázaro no podría haber entrado por la puerta si no los demás lo hubieran oído. Pero además falta una cosa... el ruido de la pared.

Todos coincidían en que algo sonó en la pared, el inspector empezó a buscar y de repente encontró algo, en la pizarra del proyector había un corte, y era reciente, puesto que se veía como caía la tiza. Esto empezaba a encajar. Krestas sabía que le faltaba algo, pero no sabía el qué, hasta que oyó a un agente.
Agente: Inspector -la voz venía del exterior-, ¡inspector!, aquí abajo hemos encontrado algo.
Krestas: ¿Qué ocurre agente? -dijo mientras se asomaba por la ventana-, ¿han encontrado algo?
Agente: Hemos encontrado este trozo de cuerda -el agente enseñaba un trozo de aproximadamente unos tres metros-, lo más interesante es que hay sangre en la punta.

Krestas se dirigía a verlo y mientras iba por el pasillo escuchó un extraño ruido. Provenía de la sala de descanso. Había una batidora y estaba funcionando, y no sólo eso, también el microondas, junto con la aspiradora. En la sala de redacción todos los ordenadores estaban encendidos y las fotocopiadoras haciendo copias. Krestas se detuvo un momento a pensar... ¡eso es! ¡Ya sé quién es el asesino! Y mejor, ¡cómo lo hizo!

Krestas ya sabe quién es el asesino, y es uno de vuestros personajes de **Meitantei Conan**, ¿quién mató a Paco? Y más importante, ¿cómo lo hizo?

Paco Hernández



¡Konnichiwa Otakus! ¿Disfrutando ya de las Vacaciones de Navidad? Je, je. Aprovechad estos días festivos para estar con vuestros seres queridos, resolver asuntos pendientes y escribir al mejor correo del mundo. Aish, la Navidad... qué potita ^ ^. (Nana abre el "peaso" sobre que le ha mandado Lázaro y encuentra... ¡un jamón y turrones! No, es broma, sólo hay cartas -_-U).

"¿Te sientes furioso por algo?¿Hay algo dentro de ti que te dice que no todo es perfecto?¿Te sientes incomprendido?¿Sientes que nadie aprecia lo que haces y que estás solo en esta situación?¿Quieres decirle al mundo dónde estás, para que te comprendan?"

Con esta impresionante cabecera se presentan unos chicos de El Vendrell que han formado un club para la defensa del manganime (con mascota incluida). Sus objetivos, muy claros: dar la cara y defender con uñas y dientes el manga. Los chicos de "**El sendero Otaku**", así es como se llama el club, tienen planeadas muchísimas actividades frikis, entre ellas un fancine, así que si os interesa podéis escribir a la dirección que os adjunto. No os olvidéis de poner los siguientes datos: nombre, nick, fecha de nacimiento, dirección, teléfono, e-mail, vuestras cinco series favoritas, una foto de carnet y si enviáis un sello para la respuesta, pues mejor que mejor ^_^. Los chicos de **El Sendero Otaku** os invitan a "*caminar por él hacia el paraíso otaku*" ¿Os apuntáis?

Pai Nagisa (Vanesa Cordero)
Ctra. Sta. Oliva 11, 2º 3ª
43700 El vendrell, Tarragona.

Selkam Vaan Sylam (¿lo he escrito bien?) escribe desde Colmenar Viejo para criticar un artículo de *Lázaro*, concretamente el famoso / polémico y alabado "*Hablemos de eso*". Esta chica que se preocupa mucho por la ortografía y se dedica a buscarle los defectos al jefe (porque también es humano, aunque no lo parezca) se queja de que *Lázaro* usó la palabra "antiespermicida"como un método anticonceptivo cuando, en realidad, "antiespermicida" significa "sustancia que anula los efectos del espermicida" ya que está negando dos veces con el "anti-" y con el "-icida". *Láz*, ¿algo que alegar en tu favor? (*NdL: Sí, que en el siguiente número me corregí y dije que, evidentemente, ahí lo que debía ir es "espermicida" (un fallo lo tiene cualquiera, incluso yo (bueno, en realidad soy perfecto, pero de cuando en cuando meto errores aposta como el que nos ocupa para disimular ^_^)))*.

Eduard Cantero no se avergüenza de ser un chico al que le guste el shojo y por eso nos manda una carta que más bien parece un artículo de los de *Mak* (*NdL: ¿Mak? ¿El gay? (Chiste privado entre Nana, Mak y yo)*). A ver, intentaré responder a todas tus preguntas: Esas "*revistas gordas japonesas donde vienen series con tintas de diferentes colores*" como tú las llamas deberías poder encontrarlas en alguna tienda de manganime de tu ciudad, eso suponiendo que te refieras a **Ribon**, **Nakayoshi** y demás. ¡A ver si leemos mejor la sección shojo! **Time Stranger Kyoko** es, efectivamente, de la misma autora que **Kamikaze Kaito Jeanne**, *Arina Tanemura*, que publica en la **Ribon**; el **Musume Monogatari**, por el contrario, es de *Yutaka Kanzaki* y *Rika Tanaka* y se publica en la **Nakayoshi**. ¿Demasiado lío? El anime de **Kamikaze Kaito Jeanne** existe, sí, pero en Japón. Si mi memoria no me traiciona empezó a emitirse en 1999. No, al jefe no le gusta el J-pop (eso es que no ha escuchado lo suficiente), de todas maneras sí puedo contestarte la pregunta: las nuevas componentes del grupo **Morning Musume** son cuatro y se llaman *Risa Niigaki*, *Makoto Ogawa*, *Ai Takahashi* y *Asami Konno*. ¿Satisfecho? Por cierto, los consejos sobre cómo crear tu propio fancine los daré en el próximo correo, lo prometo, que en este ya no me caben y quiero hacerlo bien ya que seguro que hay más gente a la que le interese. *Eduard*, gracias por hacerme caso cuando os digo "escribid" pero seis páginas por las dos caras... ^_~.

Cristina Bellido nos manda un manga para el Manganami y nos hace una petición: que presionemos a las cadenas de televisión para que den más anime. Pues bien, nosotros no podemos influir más de lo que podéis hacerlo vosotros (aunque a veces no lo parezca somos otakus normales y corrientes). Así que ya sabéis, la verdadera fuerza la tenéis vosotros. Probad a inundar de e-mails las televisiones, esos sí, que las cosas que pidáis tengan un mínimo de sentido. Del mismo modo también podéis escribir a las cadenas que emiten anime para felicitarles, que eso siempre hace ilusión y veréis como entonces sí os contestan (yo lo hice, repetidas veces ^_^U). En cuanto al manga que nos mandas... aish... ¡a ver si os leéis las recomendaciones que vienen en el Manganami! *Cristina*, está bastante majo, pero prueba a volver a enviarlo en tamaño DIN A 4, con unos márgenes, el papel bien cortadito... y ya verás como te lo publican. ¡Ah! Y recordad que debéis mandarlo al Manganami, y no al correo, que son secciones distintas. ¡Ánimo!

Carolina Rivera,
Venezuela

SE BUSCA

Busco a Silvia Jiménez Bermejo, que dejó de escribirme sin razón. Solo pido una nueva oportunidad. Firmado: Christopher Morales.

Busco a Alba Miguel Blanco, que hace tiempo que no sé nada de ella y espero que viendo su nombre me escriba. Firmado: Merche Plumed.

Busco gente para intercambiar mangas y animes. Enviaré lista a todo aquel que la pida.
Eva Penedo Vázquez
C/Pablo Iglesias 21, 2º B
36600 Vilagarcía de Arousa
Pontevedra.

Busco "fancineros" para mi web sobre fancines. Interesados mandad una carta a:
Ana Casanova
C/Puente Viejo 13
28770 Colmenar Viejo, Madrid.

Busco a Adrià Inglés de Sant Pere de Ribes, el chico que envía al correo las noticias de "La Vanguardia Digital", ¿qué se supone que debo hacer exactamente con esa información? Firmado: La correera.

Buscamos a alguien que perdió una cámara de fotos en el pasado salón de Barcelona.

El Profeta nos envía un correo para que lo lea *"solo el jilipollas de Lázaro"*. A ver, os explico un poco cómo funciona esto. Las cartas las leo YO (que para eso soy la correera) aunque *Lázaro* haya hecho antes una "inspección" para ver si hay algo importante y quedarse con las cartas de los admiradores que nos mandan regalitos; así que si queréis que la lea él, y decida si debo leerla también yo, especificadlo bien clarito en el sobre, que luego no quiero problemas. *Profeta*, tranquilo que *Lázaro* leerá tu carta, dale un poco de tiempo, que va muy estresado, el pobre (*NdL: La leí, la leí*). (Aish, me siento como uno de esos duendes que acompañan a Papá Noel y que nadie tiene en cuenta T_T sniff).

Marta Perea, Barcelona. Esta chica tan simpática nos hace llegar una cariñosa misiva hablándonos del cómic que ha hecho y que está intentando promocionar. Seguro que hay más otakus en tu situación así que ahí va un consejito: Pensad que los señores editores tienen muuuchas propuestas y, por lo general, pocas (por no decir poquísimas) ganas de arriesgarse con un autor nuevo y tan joven, porque no les conviene para el negocio. Todos esos autores españoles que veis por ahí se lo han tenido que currar mucho para que les publicaran sus trabajos (y seguro que no fueron ni el primer, ni el segundo, ni el tercer manga que hicieron). Así que os recomiendo paciencia y práctica. Por el momento podéis intentar publicar vuestros trabajos en fancines o revistas como la nuestra, y seguro que tendréis más suerte que si perseguís al editor de **Planeta** hasta la puerta de su casa. *Marta*, esperamos tu historia, ¿ok? De todas formas, por si alguien siente curiosidad por saber cómo es, ahí dejo tu dirección.

Jenny de Mataró, una fan acérrima de nuestro querido director, nos escribe un tanto confundida porque ha visto que el correo de **Somos chicos de menta** lo firma una tal *Minami*. Pues bien, *Minami* no es más que el nick de esa correera, así que no tiene nada que ver con esta revista. Sobre la posible salida de **Mahou Tsukai Tai** en España...lo dudo muchísimo, por ahora, ya que no he oído ni siquiera rumores y tampoco es una serie muy comercial así que... habrá que esperar. Aish, es el triste destino del otaku, esperar y esperar a que alguien traiga "su" serie. En cuanto al nuevo horario de **Nitro**, no hay tal, ya que dicho programa desapareció por los motivos que dimos en su día.

José Amorós de Villajoyosa nos escribe, aparte de para felicitar ^_^, para preguntarnos cómo puede crear una asociación en pro del manga y el anime. Mira *José*, si lo que quieres es reunir a unos cuantos frikis y pasarlo en grande, adelante. Lo único que necesitas son ganas, tiempo y amigos. Si tu idea es hacer algo más serio deberías acercarte al ayuntamiento de tu pueblo donde muy amablemente (o eso espero) te explicarán qué pasos debes seguir. ¡Suerte! Y ya nos contarás qué tal te fue.

Javi Financiador, natural de Ávila pero residente en Alcorcón (esto parece el "un, dos, tres") confiesa ser *"uno de los nuevos en esto del cómic japonés"*, por lo que nos pide que le aclaremos algunos conceptos. OVA son las siglas de "Original Video Animation", o lo que es lo mismo, una película que sale directamente en vídeo, por ejemplo las OVAs de **Ruroni Kenshin** ¿a que no han salido en cine?, ¿a que no han salido

por la tele?, ¿a que contaban con más presupuesto y están más curradas? Eso es un OVA. Tranquilo, José, no te has equivocado, como bien dices Minami antes tenía otro formato un poco más grande, pero ya sabes que el tamaño no importa, seguimos siendo los mejores aunque se nos encoja (la revista, claro). ¿Que si existe *Lázaro*? Te juro que sí, que existe, y que quien te ha dicho eso de que es un pseudónimo del jefe de Ares... te ha timado. El jefe supremo no se parece en nada a *Lázaro* (o en casi nada ^ ^). ¿*Matsuyama*? Mmm... cómo lo definiría yo... *Matsuyama* es como la mascota de la redacción. ¡*Matsu*, dame la patita! En cuanto a si hay autores españoles que hagan manga... haberlos haylos, pero son pocos y poco reconocidos. Hombre, no te preocupes con los nombres en japo, eso nos pasa a todos, es normal, tú no dejes de leer Minami y ya verás como te enteras de todo ^_^

CONTACTOS

si te lía s

Y hasta aquí ha llegado el correo de este mes. Sólo recordar un par de consejos: 1- No se puede contestar personalmente a nadie, no insistáis. 2- Por enésima vez: si escribís un anónimo no pongáis luego el remitente en el sobre, que queda feo, ¿OK? Nos leemos.

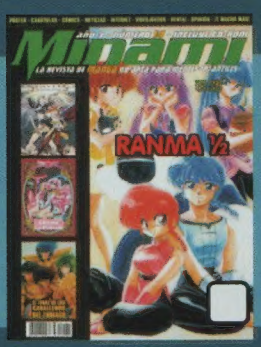
Nana

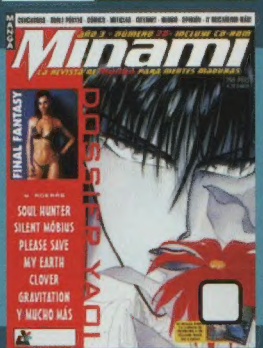
PD: Acordaos de especificar en el sobre a qué sección queréis que vayan vuestras cartas, que si no me llegan todas a mí. Por cierto, la sección de opinión no la llevo yo, así que no me culpéis a mí si vuestros artículos no se publican, la culpa es de *Lázaro* ^_~.

Jun-chan vía internet

Ana CDC vía internet

¡HAZTE CON TODOS! Minami





MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+450 ptas de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS
SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7540 Ptas. (45,31 €)

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Monserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 373 44 70

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player y los drivers adecuados para no tener problemas con los sonidos y vídeo.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato Mp3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:

minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

¡NUEVA!
DOJINX
SIN COMENTARIOS

Minami

COMO SIEMPRE, TE HEMOS PREPARADO UN CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES Y COMPLEMENTOS DE LAS MEJORES Y MÁS ACTUALES SERIES.

ASÍ, PODRÁS ENCONTRAR MATERIAL, ENTRE OTROS, DE HARRY POTTER, COWBOY BEBOP, GOLDEN BOY, CRAYON SHIN-CHAN, LOVE HINA, INITIAL-D, IMÁGENES HENTAI... ¡Y MUCHÍSIMO MÁS!